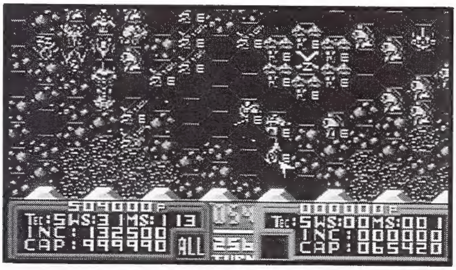
餓狼伝説SPECIAL®

攻略ブック 下巻

ギース&クラウザー
当て身講座

7人の闘士を徹底攻略!!
キャラクター別対CPU・2P

覇王ゲームスペシャル必勝攻略本シリーズは大人気発売中で〜す!!



SDガンダムGX

定価780円

★惑星、衛星、宇宙マップをデータつきで公開！　ユニット別にMS、戦艦のデータを完全紹介！ 基本システム、実戦テクニックを掲載！

スーパーストリートファイターII

定価980円

★全16キャラの技のすべてを完全掲載！
対戦・対COM戦の実戦テクを徹底攻略！
全16キャラの基本技からコンボ技までを完全解析！

以下続刊

餓狼伝説SPECIAL
7月29日発売!!

餓狼伝説SPECIAL®

攻略ブック

もくじ

ダック・キング ——4
必殺技のすべて!! ——5
VS. ——6
ダックのバトルテクニック ——11
タン・フー・ルー ——12
必殺技のすべて!! ——13
VS. ——14
タンのバトルテクニック ——19
ビリー・カーン ——20
必殺技のすべて!! ——21
VS. ——22
ビリーのバトルテクニック ——27
アクセル・ホーク ——28
必殺技のすべて!! ——29
VS. ——30
アクセルのバトルテクニック ——35
ローレンス・ブラッド ——36
必殺技のすべて!! ——37
VS. ——38
ローレンスのバトルテクニック ——43
ギース・ハワード ——44
必殺技のすべて!! ——45
VS. ——46
ギースのバトルテクニック ——51
ヴォルフガング・クラウザー ——52
必殺技のすべて!! ——53
VS. ——54
クラウザーのバトルテクニック ——59
ギース&クラウザー当て身講座 ——60
タン先生のガロスペ専門用語辞典 ——66

下巻

DUCK KING

ダック・キング

子供のころケンカで負けたため、テリーに対して強いライバル意識をもっている。持ち前のダンスの才能と、マーシャルアーツを取り入れた独自の格闘スタイルでテリーを迎え撃つ。

WIN！

LOSE！

挑発！

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：マーシャルアーツ
- ●生年月日：1967.2.2(27歳)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：B型
- ●身長：179cm　●体重：62kg
- ●趣味：ダンス
- ●好きな食べ物：バターコーン
- ●得意スポーツ：ストリート・バスケット
- ●大切なもの：ヒヨコのPちゃん
- ●好きな音楽：ラップミュージック
- ●嫌いなもの：ライジングタックル

キャラクターチェック!!

パワー	★★★
スピード	★★★★★
操作性	★★★★★

ライン攻撃

■ライン移動攻撃

スピンアタック

パンチ、キック、ライン移動ボタン、どれで出してもクルクル回るこの技だ。もちろん強と弱では高さとスピードが違うが。見ためは区別がつきにくいので強弱おりまぜて使おう。

▲もともとスピードが速いダック。この技でもっと相手を撹乱しよう。

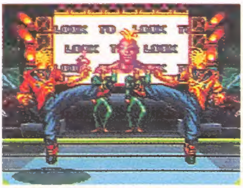
◀弱だとこんなに低い軌道で移動する。

▶強だと軌道は高いので、迎撃される恐れがあるぞ。

■ライン飛ばし攻撃

ローリングソバット

浮き上がってキックを入れているように見えるが、実は相手の足払いにやられてしまう。さらに見ためほどリーチがないため、ほとんど使う機会はないはずだ。



◀一見かっこよさそうだが、実は使えない。

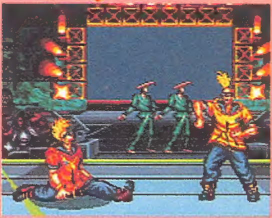
避け攻撃

■避け攻撃

スウェーグランドキック

対空技に使えるほかのキャラの避け攻撃とはひと味違う。下方向に対して攻撃力をもっているので、突進系の技などに絶大な威力を発揮する。

◀例えばこんなふうに、相手が突っ込んできたら……。

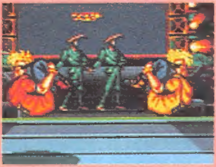


DUCK

ダック・キング　必殺技のすべて!!

ヘッドスピンアタック

←タメ→＋
YまたはX

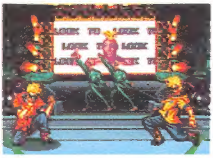


◀強弱とも連続技に使おう。攻撃中からタメておけばOK。

ダンシングダイブ

↓↙←＋BまたはA

連続技の最後に。対空にも使えるが、スカると相手の目の前に下りて悲惨。



ブレイクストーム

↓↘→↗＋
BまたはA

◀上昇中は無敵の強力な対空技。防御されても3回ケズれる。

ビートラッシュ

→←→＋X

よくわかんない技。パンチとキックを数発ずつ入れる。ほとんど趣味の世界。

ニードルロー

↘の最中にA

◀必殺技というのもおこがましいスライディング。でも使える。

特殊技 ローリングネックスルー

→＋X

ごく一般的な投げ技。ほとんど一本背負いのようだ。

◀さすがはダンスの天才。ただの投げ技も美しく見せる。

特殊技 リバースブリーカー

ジャンプ中↙↓↘
いずれか＋X

空中投げ。これもとくに説明することはない。

◀これもローリングネックスルーと同じくカッコイイぞ。

超必殺技 ブレイクスパイラル

←↙↓↘→↗↓＋BX同時押し

ダンス名人ダックの真骨頂。見ためも派手だが、その吸いこみ間合いには度肝を抜かれる。ぜひ使いこなしてほしい。

▲けっこう広い間合いでも吸いこんでしまうぞ。

▲さすがストリートダンサー。やることがハデ。

DUCK KING VS. バトルテクニック

VS. テリー・ボガード

クラックシュートやバーンナックルにはニードルローで対抗しよう。パワーウェーブを飛び越すときは、対空技ライジングタックルに注意。

対CPU ほとんどヘッドスピンで倒せるぜ

▶とにかくヘッドスピンアタック。パワーウェーブはよけろ。

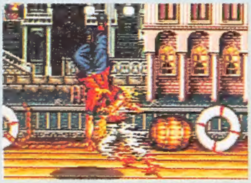
◀ジャンプ強キックでもOK。ライジングタックルに注意。

対2P バーンナックルはニードルローで

▶バーンナックルはニードルローで返すことができるぞ。

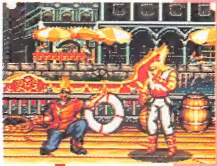
◀自分のゲージが赤いときは、防御してブレイクスパイラルだ！

ダック・キング VS. アンディ・ボガード

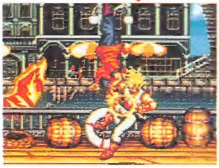


いちばん面倒な斬影拳は、中間距離ならニードルロー、近距離ならターンチョップで返そう。タイミングがあえばブレイクストームで返せる。

対CPU 近めでしゃがみ弱パンチ



▶近くで当たらないようにしゃがみ弱パンチを出すと……。



◀飛ぶか昇龍弾を出してくるので、ブレイクストームで落とそう。

対2P やっぱりテリーと同じ

▶斬影拳は防御してからヘッドスピンアタックを入れよう。

◀飛翔拳はニードルローならノーダメージでぬけられるのだ。

ダック・キング VS. 東丈

ハリケーンアッパーは飛び道具がないダックにはつらい。へたに飛び込むとスライディングで返されるので、垂直ジャンプ弱キックで牽制。

対CPU タイガーキックを投げる

▶丈の近くで弱キックを出すと、ほぼタイガーキックを出すぞ。

◀すぐにしゃがみ防御して、着地と同時に投げてしまえ！

対2P スキを見せたらヘッドスピン

▶常にタメておいて、スキを見せたらヘッドスピンアタックを出せ。

◀スラッシュキックを近くで出されたらブレイクストームで返そう。

DUCK

ダック・キング VS. キム・カッファン

接近戦をさけるため間合いをとっても飛翔脚で近づかれてしまう。出してきそうならブレイクストームで牽制、出されたらニードルローだ。

対CPU ターンチョップを連発しろ!!

▶ターンチョップの連発だけで勝てる。半月斬にも勝てるぞ。

◀こんなに楽に勝たせてもらっていいのか?

対2P キムの必殺技はこうしなさい

飛燕斬、半月斬とも、防御したあとにダンシングダイブかヘッドスピンアタックで反撃だ。

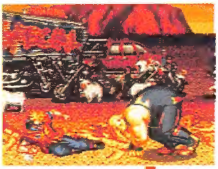
ダック・キング VS. ビッグ・ベア

ニードルローをメインにするのだが、もし防御されると凶悪な投げ技が待っているので、使う場所をよく考えてから出すようにしよう。

対CPU 挑発すると飛び込んでくる

挑発すると飛び込んでくるので、引き付けてニードルローだ。早すぎると踏まれるぞ。

対2P ジャイアントボムにはニードルローで



◀ジャイアントボムは「レディ……」が聞こえたらすぐに……。

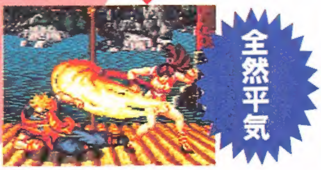
▶ニードルローを出せば、確実に返すことができるぞ。

ダック・キング VS. 不知火舞

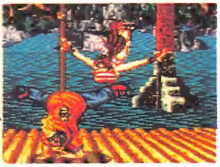
基本はニードルロー。ニードルローで舞の攻撃をよけながらタメておき、スキを見てヘッドスピンアタックをくらわせるパターンで攻めよう。

対CPU 問題なくニードルローが勝つ

▶舞の攻撃には当たらず、こちらの攻撃だけが当たってくれるぞ。



対2P 舞の必殺技攻略法



▶ムササビの舞にはブレイクストームをカウンターで入れろ!

◀超必殺忍蜂は、防御してからブレイクスパイラルでどうだ~!!

DUCK KING VS. バトルテクニック

VS. 山田十平衛

飛び込み攻撃はスライディングで落とされたり、くらい投げを受けたりするので、ニードルローとヘッドスピンアタックをメインにしよう。

対CPU　接近してダンシングダイブ

少し十平衛に近づいてダンシングダイブを出すとくらってくれる。威力のある強で出そう。

対2P　ニードルローとヘッドスピンアタックで

◀センベイはニードルローでかわすことができるぞ。

▶身動きがとれないときは、ライン移動して体勢を立て直そう。

ダック・キング VS. チン・シンザン

氣雷砲に対して、ニードルローやダンシングダイブでは危険すぎる。氣雷砲が地面で爆発する前にヘッドスピンアタックで抜けてしまおう。

対CPU　挑発すると破岩激がくる

▶挑発すると破岩激を出してくるので、垂直ジャンプ強攻撃だ！

垂直ジャンプ強攻撃だ!!

対2P　必殺技を待つ

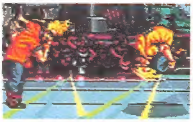
▶破岩激を出してきたらダンシングダイブで迎撃してしまおう。

◀大太鼓腹打ちがきたらブレイクストームを入れてやろうぜ！

ダック・キング VS. ダック・キング

ダンシングダイブはヘッドスピンに、ヘッドスピンはニードルローに、ニードルローはダンシングダイブにそれぞれ勝てることを覚えておけ。

対CPU　両端で挑発せよ



◀画面の端で挑発するとヘッドスピンアタックを仕掛けてくる。

▶すかさず強ダンシングダイブで迎撃しよう。

対2P　基本どおりにやるしかない

◀弱ヘッドスピンはニードルローで。

▶飛び込んできたらブレイクストームだ。

ダック・キング VS. タン・フー・ルー

うかつに飛び込むと、撃放か剪腿法で落とされるので地上戦、とくにニードルローをメインにした闘い方で攻めることになるだろう。

対CPU 飛び込んできたらブレイクストームを

近寄ってしゃがみ弱キックを出していると飛び込んでくるので、ブレイクストームで落とせ。

対2P 防御して投げる それとヘッドスピン

◀箭疾歩がきたら、へたに動かずに防御して投げてしまえ！

▶しゃがんでるときは待ち烈千脚なので、ヘッドスピンアタックで。

ダック・キング VS. ビリー・カーン

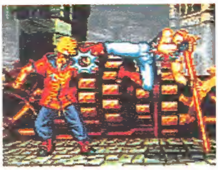
飛び込むと雀落としがくるので、やはりニードルローをメインにしたい。あとはターンチョップで近づきつつヘッドスピンアタックを入れろ。

対CPU 三節棍の下をくぐれ

▶ビリーに当たる位置でニードルローを出すと三節棍中段打ちが。

◀しかし三節棍中段打ちをくぐりぬけてノーダメージで決まるぞ。

対2P ゲージが赤くなったらステイしろ



▶ビリーのゲージが赤いときに突っ込むと超火炎旋風棍をくらうぞ。

◀超火炎旋風棍を使ってきたら、飛び込み強キックを入れてやれ！

ダック・キング VS. アクセル・ホーク

飛び込むとしゃがみ強パンチのウィングアッパーで迎撃されるので、やはりスライディングとダンシングダイブをメインにして闘おう。

対CPU 垂直ジャンプ ダンシングダイブ

▶挑発するとトルネードアッパーを出すので、垂直ジャンプでかわせ。

◀着地と同時にダンシングダイブを入れてやればOKだ!!

対2P 直後にダンシングダイブ!!

▶アクセルのなにかしらの攻撃を防御したらすぐに……。

◀ダンシングダイブやヘッドスピンアタックを入れてやろうぜ！

DUCK KING VS. バトルテクニック

ダック・キング VS. ローレンス・ブラッド

基本的な技に対しては、ほとんどがニードルローで勝てる。ブラッディカッターはブレイクストームを出せば、まちがいなく対処できるはずだ。

対CPU しゃがみ蹴り(げ)がよく当たる

▶転ばせることができたら、起き上がりにあわせしゃがみ強キック。

◀すると、ブラッディサーベルを出そうとして当たってくれるぞ。

対2P 防御してダンシングダイブか

▶ローレンスの攻撃を防御して、すぐにダンシングダイブを出そう。

◀飛び込んできたら、こちらも飛んで空中投げを入れてやろうぜ。

ダック・キング VS. ギース・ハワード

烈風拳(れっぷうけん)をよけて飛び込めばまずまちがいなく当て身投げが待っている。あわてずに当て身のタイミングを読んで攻撃をくわえよう。

対CPU 近めでウインドミル

▶ギースの近くでウインドミルを出すと疾風拳(しっぷうけん)を出してくる。

◀下をくぐりぬけて、着地を待って投げてしまえ。

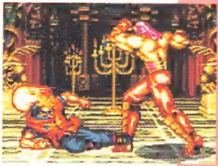
対2P 飛び込んじゃダメよ

飛び込みは当て身投げで返されるので、ニードルローやヘッドスピンアタックで攻めよう。

ダック・キング VS. ヴォルフガング・クラウザー

さまざまな攻撃をニードルローだけでかわすことができる。さらにダンシングダイブは当て身投げをくらわないので、積極的に使っていこう。

対CPU ブリッツボールはニードルローで

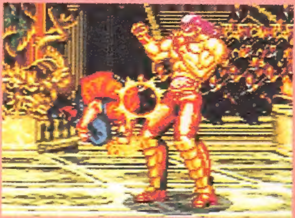


▶下段ブリッツボールでもニードルローでかわすことができるぞ。

◀たまにダンシングダイブをまぜてやると、よく当たってくれる。

対2P 強ヘッドスピンならけっこういける

クラウザーの当て身投げは必殺技を投げることができないので、強ヘッドスピンアタックで果敢(かかん)に攻めたいところだ。



D これがダックの実戦的通常技だぜ!!

対空にはブレイクストームだが

上昇中無敵の対空技ブレイクストーム。強力だがコマンドがちょっとむずかしいか？

▶それでもやっぱりいちばん頼りになる対空技だ。

◀入れる自信がなければバックステップで逃げよう。

タメを作りつつ攻め可能

◀ターンチョップを出しつつうしろにタメる。

▲キャンセルヘッドスピンアタックだ。

弱パンチは牽制にいい

◀立ちもしゃがみも牽制や連続技に使おう。

▲キャンセルして必殺技につなげよう。

D これでも必殺技!!　ニードルロー

▶飛び道具をかわすこともできる。

▶さらに超必殺技につなげることも。

D ダンシングダイブのお手軽利用法

初心者におススメ

手前に落ちるよう

▼相手の目の前に着地するように出して……。

◀すかさず投げ。うまい人が相手だと反撃をくらうかも。

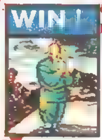
ガードのかたい相手に

弱が相手に当たりふっとんだら普通は起き上がりに技を重ねるが、そのまま近づいていって投げてしまうという手もある。ガードの堅い相手に有効だ。

▼▶上級者が相手でも充分に通用する技だぞ。さっそく使ってみよう。

TUNG FU RUE
タン・フー・ルー

八極聖拳の使い手で、テリーとアンディの養父ジェフ・ボガードと、ギース・ハワードの師匠でもある。そのギースがジェフを殺したのを知り、急遽サウスタウンへ駆けつけたのだ。



パーソナル・データ

●格闘スタイル：八極聖拳
●生年月日：1924.4.14（70歳）
●出身地：中国
●血液型：A型
●身長：163cm　●体重：46kg
●趣味：瞑想
●好きな食べ物：茶たまご
●得意スポーツ：太極拳
●大切なもの：弟子たち
●好きな音楽：民謡
●嫌いなもの：特になし

キャラクターチェック!!

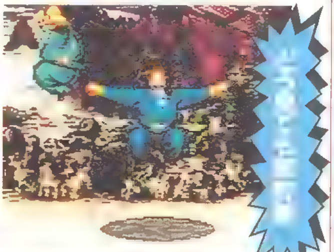
パワー	★
スピード	★★★★
操作性	★★★★

ライン攻撃

■ライン移動攻撃　旋風拳

両腕を伸ばして回転しながら飛んでいく技。ほとんどヘリコプター状態で強そうに見えるのだが、意外と攻撃力は低い。足もとの攻撃にも弱いので、せいぜい移動用がいいところ。

▲飛んでいる最中はいいが、移動し終わって着地時は無防備になる。



■ライン飛ばし攻撃　旋風拳

ライン移動と見ためは同じだが、こちらはその場で回転するだけ。リーチも意外と短いので実用的かどうか……。ライン移動から続けて、見ためを楽しむのがいいところ。

◀当てることができれば使えるのだが……。

避け攻撃

■避け攻撃　避水波

出てしまえばかなり強力な対空技になるのだが、いかんせんコマンドを入力してから技が出るまでが遅すぎる。とっさに使うのは難しいだろう。

◀突進系の技にも非常に有効なのでうまく使いたい。

タン・フー・ルー　必殺技のすべて!!

箭疾歩（ぜんしっぽ）

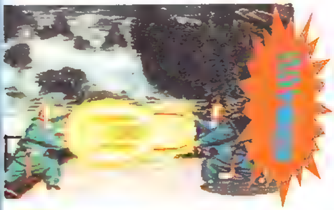
↓↙←＋
YまたはX

バーンナックルの原形のような技。防御されると反撃（はんげき）されやすいので、連続技に組み込もう。

衝波（しょうは）

↙タメ→
＋YまたはX

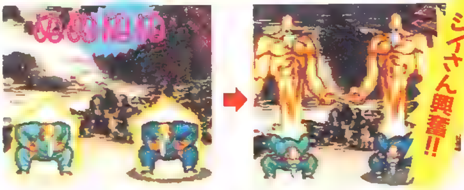
両手から気を発する飛ばない飛び道具。烈千脚（れっせんきゃく）と同じタメなので、その場で使いわけよう。



撃放（げきほう）

X連打

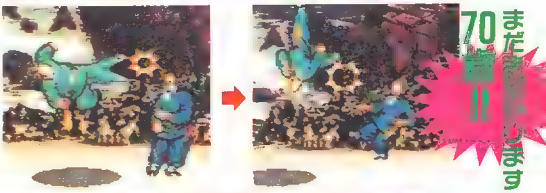
人型のオーラが体の上に立ち上る。対空技にも使えるが、技を出すタイミングが難（むずか）しいかも。



烈千脚（れっせんきゃく）

↙タメ↗＋BまたはA

相手に近づいて無数の蹴（け）りを連続でたたき込む技。タメ技だが、使用価値はかなり高い。



特殊技　烈千掌（れっせんしょう）

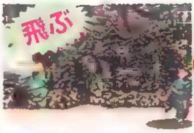
→＋X

相手をつかんでパンチを連打する、見ためが非常に派（は）手（で）な技。

超必殺技　旋風剛拳（せんぷうごうけん）

→↘↓↑＋BX同時押し

上半身が異様（いよう）に巨大化（きょだいか）する旋風拳（せんぷうけん）。ケズリ技には最適なのだが、足もとが非常にやられやすいのが難点。



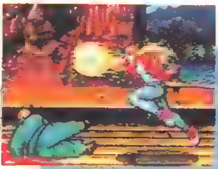
▲技の出始め。すでに回転状態に入っている。

▲服が破れるのではなく、オーラがそう見えるのだ。

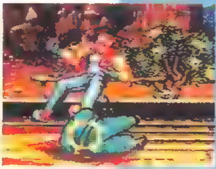
VS. テリー・ボガード

すぐれた対空技ライジングタックルがこわいので飛び込みは控え、かわりに馬歩崩拳や剪腿法などを使って地上から攻めていこう。

対CPU 近づいて剪腿法



▶近づいて剪腿法を出すと、バーンナックルで飛び込んでくる。



◀すると、出しておいた剪腿法に勝手に当たってくれるのだ。

対2P クラックシュートはこうかわせ

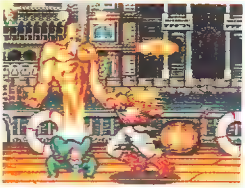
▶クラックシュートは防御して、すぐに投げてしまおう。

タン・フー・ルー VS. アンディ・ボガード

飛翔拳は衝波で対抗しようとしてもほぼ勝てないが、剪腿法でよけることができる。なお昇龍弾があるので、飛び込み攻撃は極力控えよう。

対CPU 斬影拳で突っ込んでくるぜ

▶スタート直後に撃放を連発すると、斬影拳で突っ込んでくる。



◀でも、勝手にやられてくれるのだ。楽勝！

対2P 剪腿法後に弱衝波

剪腿法を出したすぐあとに弱の衝波を入れると、お手軽な連続技の出来上がりだ。

タン・フー・ルー VS. 東丈

強衝波でハリケーンアッパーを消しつつ、中間の間合いを保つようにして闘おう。なおスラッシュキックは剪腿法で返すことができるぞ。

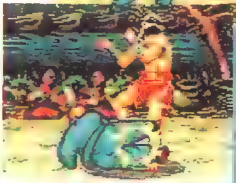
対CPU 馬歩崩拳寸止めじゃ

▶馬歩崩拳を当たらないように出そう。

◀タイガーキックが出るので待って投げ。

対2P 立ち強パンチで牽制し剪腿法

▶馬歩崩拳で攻め続けていって……。



◀たまに剪腿法を入れるとよく決まる。

タン・フー・ルー VS. キム・カッファン

近距離戦のエキスパート、キムと至近距離で闘うのは圧倒的に不利なので、撃放や箭疾歩、馬歩崩拳などを駆使して突き放すようにしよう。

対CPU 必殺技を誘ってから……

▶キムにギリギリ当たらないところで馬歩崩拳を出すと……。

◀飛燕斬を空振ってくれるので、下りてきたところを投げてしまえ。

対2P 赤くなったら防御を固めよ

キムのゲージが赤くなったら、鳳凰脚を狙ってくる可能性がある。きっちり防御しよう。

タン・フー・ルー VS. ビッグ・ベア

基本的に衝波、剪腿法をメインにして闘おう。ただ衝波を連発すると、ジャイアントボムで返されることがあるので様子を見ながらにしよう。

対CPU 挑発しなさい

◀挑発すると、ベアは飛び込み攻撃を仕掛けてくるので……。

▶剪腿法で落とそう。届きそうもなければ少し前進して剪腿法だ。

対2P つま先がかするように

むやみに飛び込むと、投げ技で返されることが多いので、足の先がギリギリ当たるぐらいの間合いで飛び込もう。

タン・フー・ルー VS. 不知火舞

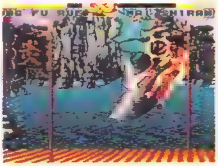
すべての面でタンより勝っている舞。攻め方の基本は、花蝶扇を先読みしての飛び込み攻撃か、スキを見計らっての箭疾歩あたりだろうか。

対CPU 飛び込みを誘う

▶2～3キャラ分離れて馬歩崩拳を出すと飛び込んでくるぞ。

◀続けて剪腿法を出していると、たいてい落ちてくれるぞ。

対2P ニキニキニキニキ二起脚メインで



▶二起脚は2回攻撃判定がある。空中の敵には1回めの攻撃で。

◀地上の敵には、きっちり2回めの攻撃が当たるのだ。

VS. 山田十平衛

スライディングがこわいので、うかつに飛ぶことができない。もしスライディングを防御できれば、烈千脚のいいカモになってくれるぞ。

対CPU 剪腿法で一石二鳥じゃ

剪腿法は、近づいてくる敵を待って入れてもいいし、センベイをよけて入れても当たるぞ。

対2P 間合いをうまく計れ

▶衝波と馬歩崩拳で闘うのが基本だが…。

◀近すぎると猫じゃらしをくらうぞ。

タン・フー・ルー VS. チン・シンザン

中間の、強衝波の届く距離を基本にしよう。破岩激をくらうと、チン得意の広い間合いになってしまうので、立ち弱キックで返すようにしよう。

対CPU 前掃腿連打で誘う

▶前掃腿を連打していると飛び込んでくるので剪腿法で落とせ。

◀大太鼓腹打ちを出してきたら、防御して強箭疾歩を入れてやれ。

対2P 間合いがつまったら

▶箭疾歩で近づいてしまったときは……。

◀氣雷砲が出るのを待って剪腿法だ。

タン・フー・ルー VS. ダック・キング

ヘッドスピンアタックを封じ込める意味も含めて、箭疾歩や衝波で攻めたい。ニードルローは防御して、烈千脚をたたき込もう。

対CPU 挑発から箭疾歩

▶ヘッドスピンアタックは強箭疾歩で。

◀飛び込みは相打ちだがこちらの勝ち。

対2P ダックの必殺技はなぁ……

▶ヘッドスピンアタックは箭疾歩で返すことができるが……。

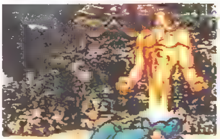
◀ダックのゲージが赤いときだと、ブレイクスパイラルがくるぞ。

タン・フー・ルー VS. タン・フー・ルー

結局お互いに同じ攻め方になるので、先読みをするか、相手の出方を見た上での攻撃になる。やはり基本は箭疾歩や剪腿法になるだろう。

対CPU 撃放の下を斬れ

▶箭疾歩を当たらないように出す。すると撃放をやってくるぞ。



◀そこで剪腿法を出すとくらってくれる。これを繰り返そう。

対2P 強箭疾歩をメインに

▶強箭疾歩をメインに、剪腿法を織り交ぜて攻めよう。

◀弱箭疾歩はキャンセル以外で出すと剪腿法で返されるぞ。

タン・フー・ルー VS. ビリー・カーン

同じ間合いを得意とするビリーにはスピードでは負けるので、ふところに飛び込むヒット・アンド・アウェイ戦法でいきたい。

対CPU ひたすら防御に徹する

▶2〜3キャラ分離れてひたすら防御すると三節棍中段打ちがくる。

◀防御後すぐに強箭疾歩。旋風棍をやってくるがタンが勝てるぞ。

対2P 三節棍を誘って箭疾歩

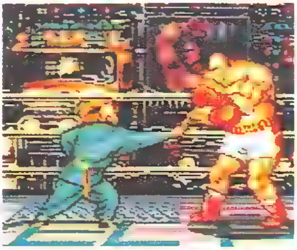
▶となりで書いたが、三節棍中段打ちを誘って強箭疾歩を出せ。

◀ビリーのゲージが赤いときに飛び込むと超火炎旋風棍がくるぞ。

タン・フー・ルー VS. アクセル・ホーク

圧倒的にパワーが違うので、アクセル得意の接近戦には持ち込ませないようにしたい。なおアクセルラッシュは剪腿法の足の先で止められるぞ。

対CPU 進みながら立ち強パンチ連打



進みながら立ち強パンチを連打すると、アクセルは防御せず当たってくれるぞ。

対2P 飛び込みしゃがみ強キックで攻め

▶うかつに飛び込むとしゃがみパンチで迎撃されるので……。

◀トルネードアッパーを見切って強キックで飛び込もう。

TUNG FU RUE VS. バトルテクニック

VS. ローレンス・ブラッド

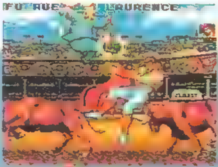
瞬時に対応できるのであれば、ブラッディスピンは避け攻撃で、ブラッディカッターは防御して強キックか投げ、あるいは撃放で迎撃しよう。

対CPU 接近して剪腿法連打

▶剪腿法を、相手にギリギリ当たらないところで出すと防御する。

◀続けて剪腿法を出すとなにか攻撃をして勝手に当たってくれるぞ。

対2P 飛び込み2段蹴り



▶飛び込み強キックは2回攻撃判定がある。空中では早めに出そう。

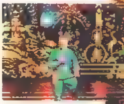
◀地上の敵に対しては2回めの攻撃が当たるのだ。覚えておこう。

タン・フー・ルー VS. ギース・ハワード

やっぱりこわい当て身投げ。飛び込み攻撃と箭疾歩は投げられてしまうので、当て身できない衝波と剪腿法をメインにして闘おう。

対CPU 強パンチから疾風拳を誘う

▶2～3キャラ離れて馬歩崩拳を出すとギースが飛ぶ。



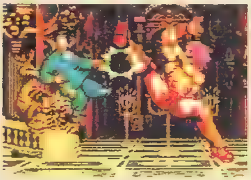
▶背の低いタンに疾風拳は当たらない。着地を待って攻撃だ。

対2P 当て身投げ野郎には……

▶当て身投げばっかりやるヤツには……。

◀飛び込みすかし投げをおみまいしよう。

タン・フー・ルー VS. ヴォルフガング・クラウザー



間合いが広いほどブリッツボールを出してくるようなので、中間距離で箭疾歩や衝波を出そう。へたに飛び込むとレッグトマホークがくるぞ。

対CPU ラインで誘って剪腿法じゃ

まず別ラインに移動し、飛んできたら剪腿法を合わせよう。転がってきたらまた逃げろ！

対2P 見切って飛び込み強キック

▶ブリッツボールを見切って飛び込め！

◀二起脚で飛び込んで2発当てるのだ。

これがタンの実戦的通常技じゃ

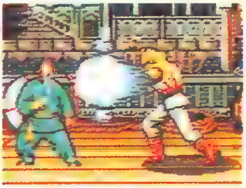
対空にゃ強足払いがよいのじゃ

しゃがみ強キックの剪腿法。タンの要の技だが、実は対空技としても絶大な威力を発揮するのだ。飛び込んでくる相手の真下に入れば、まず負けることはないだろう。

真下に入れ!!

▲どんな間合いで出してもくらってくれる相手もいるが、基本は真下だ。

比較的リーチがあるぞい



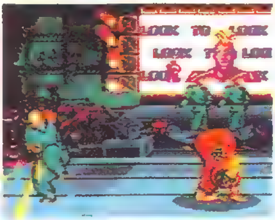
▶避け攻撃は、意外とリーチが長いので……。

◀飛び道具を抜けて攻撃することも可能だ。

しょ〜ハッ!! しょ〜ハッ!! 衝波じゃ

ケズりなさい

飛んでいかない飛び道具、衝波。中間距離での牽制やケズリに多用したい。強は意外とリーチが長いのでガンガン出そう。



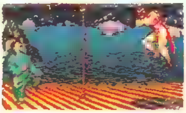
◀先読みされて飛び込まれないように注意しよう。

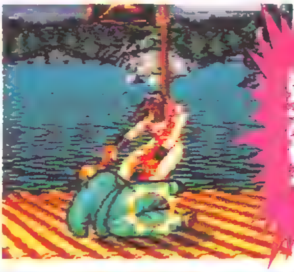
ハメなさい

衝波を使ったハメ技をひとつ。相手を端に追いつめて衝波の連打、飛び込んできたら剪腿法か避け攻撃。また追いつめて衝波の連打……。あくどいかも。

◀これだけでも充分にハメ技のような気がする。そのうちに……。

▶まあ普通は飛んで逃げるでしょう。でもまだハメは続くんですよ。





威力じゃ

箭疾歩の変わった使い方じゃ

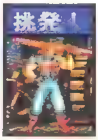
連続技ならいいが、単独で使うには……。と思っている人！こんな使い方もあるんだ。テリーのバーンナックルやアンディーの斬影拳のように、すかし投げやあて投げにもっていくんだ。

◀相手の攻撃をすかして投げてしまえ！

◀防御させて投げてしまうあて投げ。

BILLY KANE
ビリー・カーン

ベア(1作めのライデン)をのぞいて、主人公3人以外で唯一全作品に登場しているのがビリー・カーン。ギースが復活したので、さらにはりきって活躍することだろう。妹の顔が見たい。



パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：棒術
- ●生年月日：1966.12.25(27歳)
- ●出身地：イギリス
- ●血液型：B型
- ●身長：179cm　●体重：77kg
- ●趣味：洗濯
- ●好きな食べ物：卵料理
- ●得意スポーツ：棒高跳び
- ●大切なもの：妹
- ●好きな音楽：パンク
- ●嫌いなもの：命令

キャラクターチェック!!

パワー	★★
スピード	★★
操作性	★

ライン攻撃　避け攻撃

■ライン移動攻撃

三節棍をプロペラのように回しながら飛んでいく技。旋風棍や強襲飛翔棍のようにケズることはできないので、あくまでも移動用か、あるいは連続技につなげるようにしよう。

飛翔旋風棍

◀軌道が低くスピードの速い弱を中心に使うようにしよう。

■ライン飛ばし攻撃

大回転打ち

三節棍を振り回す。2回転するので、攻撃判定が2回あることになる。相手のタイミングを外したりするのに重宝するだろう。さらに対空技にも使えるお買い得技だ。

◀攻撃力自体もけっこう強いのでウレシイ。

■避け攻撃

しゃがみ上段打ち

下から三節棍を振り上げる。技が出るのは遅いが、対空技として使うようにしたい。下に対しても攻撃判定があるので、突進技にも対抗できる。

◀ほかにめぼしい対空技がないので、多用するだろう。

ビリー・カーン　必殺技のすべて!!

旋風棍

YまたはX
連打

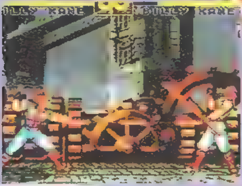
三節棍を扇風機のように振り回す。対空技にもなるが、足もとが無防備になる。強で出すと、飛び道具を消すことができる。

◀飛び込み攻撃とは、相打ちになることも。

三節棍中段打ち

←タメ→＋
YまたはX

最もたよりになる、ビリー使い要の技。出始めが若干弱いので、連続技に組み込みキャンセルをかけて使ってほしい。



◀リーチの長さはピカイチだ。押せ押せ！

雀落とし

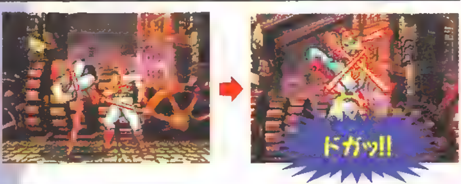
↙タメ↗＋YまたはX

斜め上に三節棍を伸ばす。対空技に使うには、早めに出さないと間に合わない。

強襲飛翔棍

↙↓↘→＋BまたはA

高く舞い上がり、三節棍を振り回しながら飛び下りてくる。対空技に弱い。



特殊技　一本釣り投げ

→＋X

相手を三節棍の先にひっかけて投げ飛ばすあら技。

◀気性の激しいビリーならではの投げ技といえるだろう。

特殊技　地獄落とし

→＋A

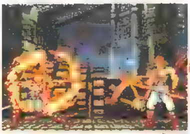
相手を三節棍の先にひっかけて持ち上げ、締め上げる。

◀うまくいけば投げ技より多くのダメージを与えられる。

超必殺技　超火炎旋風棍

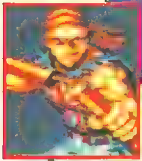
↓↘→↘↓↙←↖＋YX同時押し

振り回した三節棍の先端から灼熱の炎を弾き飛ばす。コマンドはややこしいが、対空技や連続技に組み込んでほしい。



▲いきなり出して、奇襲攻撃するのもいいか。

▲普通の必殺技のようにいつでも出せるといいぞ。



BILLY KANE VS. バトルテクニック

VS. テリー・ボガード

突進技やケズリ技の多いテリーに追いつめられると本当につらい。広い間合いで闘いたい。三節棍中段打ちが威力を発揮するぞ。

対CPU 飛んでしゃがみ強キックをさそえ

◀飛ぶとしゃがみ強キックを出すので、強キックを当てろ。

▶しゃがみ強キックを当てると転ぶのでまた強キックだ。

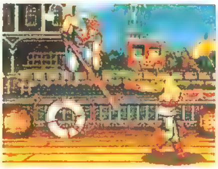
対2P パワーウェーブは三節棍中段打ちで

パワーウェーブは三節棍中段打ちで出はじめは攻撃が可能だ。また、ビリーは動きが速いので、見てから飛び込んでも迎撃されにくいのだ。

ビリー・カーン VS. アンディ・ボガード

兄と同じく突進技の多いアンディ。相打ち覚悟でもいいから三節棍中段打ちを多用して、絶対にアンディを近付けさせないようにしよう。

対CPU 飛び込み強キックは当たらないように

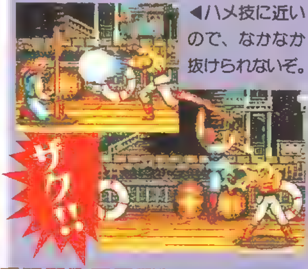


◀飛び込み強キックをギリギリ当たらないように出すと……。

▶回転撃ちをしてくるので、しゃがみ強キックで転ばそう。

対2P 飛翔拳→斬影拳のパターンに注意

飛翔拳から斬影拳のパターンはアンディの基本。ライン移動などで回避しておきたい。



◀ハメ技に近いので、なかなか抜けられないぞ。

ビリー・カーン VS. 東丈

やはり広い間合いからの三節棍中段打ちをメインにしよう。ハリケーンアッパーは読み切って飛び込まないとタイガーキックが待っているぞ。

対CPU タイガーキックをスカしてしまえ

◀当たらないように立ち弱パンチを出すとタイガーキックが。

▶下りてくるのを待って好きなように料理してくれ！

対2P 飛び込みするときされるとき

◀うかつに飛び込むとタイガーキックが待ってるので注意。

▶飛び込まれたときは雀落とし か避け攻撃、だめなら防御だ。

ビリー・カーン VS. キム・カッファン

キム得意の至近距離には絶対に近づかないこと。なお、飛翔脚は防御後に三節棍中段打ちで返せる。超火炎旋風棍も至近距離では効果的だ。

対CPU 弱パンチ連打で飛燕、半月斬を待て

当たらないように弱パンチを出すと飛燕・半月斬がくるのだ。

◀飛燕斬のときは当たらないところにいるので強パンチで反撃しよう。

▶半月斬のときは出しておいた弱パンチに勝手に当たってくれるのだ。

対2P 広い間合いを基本とせよ

接近戦の得意なキムは、必ず近づいてくるはず。ライン移動やバックステップを多用して、広い間合いを常にキープすることを心がけよう。

ビリー・カーン VS. ビッグ・ベア

とにかくジャイアントボムがこわい。ガードしてもそのあと投げ技をくらうことが多いはず。できれば出始めをしゃがみキックで迎撃しよう。

対CPU とにかく遠距離で立ち強パンチ!!

遠距離から立ち強パンチを出そう。当たっても当たらなくても防御されても出し続けるのだ。この繰り返しだけでCPUのベアには勝つことができるぞ。

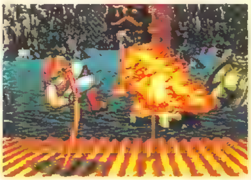
ガシガシケズれ!!

対2P 三節棍中段打ちの使いすぎはダメ

◀近付けさせないために、三節棍中段打ちは有効だが……。

▶ジャイアントボムで抜けてしまうのだ。連発は避けよう。

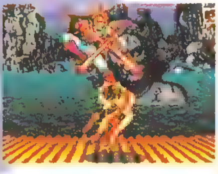
ビリー・カーン VS. 不知火舞



花蝶扇ぜめをされると、きつい。三節棍中段打ちの先端にくらうと一方的に負けてしまう。スキをみて飛び込むようにしたい。

対CPU しゃがみ強パンチから強襲飛翔棍へ

◀しゃがみ強パンチを入れたら、すぐにキャンセルして……。



▶強襲飛翔棍を入れよう。強のほうがダメージが大きいぞ。

対2P 接近戦にもちこむには?

◀花蝶扇の出始めを狙って弱パンチを入れるか……。

▶花蝶扇を先読みして飛び込み強キックで近付こう。

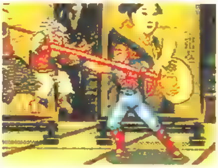
BILLY KANE VS. バトルテクニック

VS. 山田十平衛

ほかのキャラだとこわくて飛び込めない十平衛のスライディング。ビリーの飛び込みキックは、このスライディングをつぶすことができる。

対CPU 飛び込んでスライディングを誘う

◀飛び込み弱キックを出すとスライディングでぬけてくるぞ。



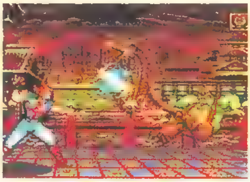
▶着地したら、うしろ向きの十平衛を速攻で投げてしまえ！

対2P 間合いとセンベイに要注意

◀むやみに三節棍中段打ちを出すとセンベイをくらうぞ。

▶十平衛は投げ技が豊富なので、常に間合いを広くとろう。

ビリー・カーン VS. チン・シンザン



遠距離だと破岩激や大太鼓腹打ちで攻められるし、近距離だとケズリ技がくるしで、どう攻めるか迷うはず。常に先読みしていくしかない。

対CPU 三節棍中段打ちを連続で出そう

三節棍中段打ちをすると、たいていしゃがみ強キックを出してくる。氣雷砲のときもあるが、どちらにしても連発していると勝手に自滅してくれるはずだ。

対2P 飛び込み攻撃を中心にしよう

◀氣雷砲を先読みして飛び込みキックで攻めるといいぞ。

▶破岩激がくればラッキー。こちらの攻撃のほうが勝てるのだ。

ビリー・カーン VS. ダック・キング

ダックは対空技が強力なので、もしも飛び込むときはニードルローに勝てるキック系を使おう。あとはダックの速さについていけるかが問題。

対CPU 立ち弱パンチでダンシングダイブを待つ

◀立ち弱パンチをぎりぎりで出すとダンシングダイブがくる。

▶防御して投げ！なにもしてこなければそのまま当たるぞ。

対2P ライン飛ばしを有効に使え

三節棍中段打ちもいいが、ライン飛ばしがけっこう使えるのだ。ヘッドスピンアタックにはそのまま使い、ダンシングダイブには防御後に入れてやれ！

ビリー・カーン VS. タン・フー・ルー

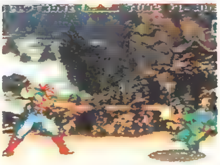
接近戦に強いタン。三節棍中段打ちをメインにして、とにかく間合いを保とう。飛び込んできたら雀落としか避け攻撃で返そう。

対CPU 逃げながら立ち弱パンチ

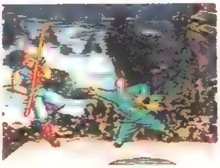
◀逃げながら立ち弱パンチを出すとそのままくらうか……。

▶前疾歩がくる。近ければ投げ、遠ければ立ち強パンチだ。

対2P 広い間合いを保っていこう

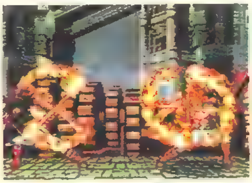


◀接近戦を避けるため、三節棍中段打ちを多用しよう。



▶いざとなったらバックステップを使ってでも逃げるべし。

ビリー・カーン VS. ビリー・カーン



あまり対空技が強くない同士(同キャラだから当然)なので強襲飛翔棍が使える。強と弱の強襲飛翔棍の相打ちは、威力はないが弱が勝つのだ。

対CPU 立ち弱パンチの先っぽを当てろ

先端だけ当たるようにして立ち弱パンチを連打すると、強パンチを出して勝手に当たってくれる。相手のゲージが赤いと超必殺技を出してくるので注意。

対2P 強襲飛翔棍に強弱をつけろ

◀強弱を使いわけて落下位置やスピードに変化をつけよう。

▶普通の飛び込み攻撃は、下に強いキック系を使おう。

ビリー・カーン VS. アクセル・ホーク

圧倒的にパワーの強いアクセル。相打ちになれば確実にビリーのほうが分が悪い。常に先制して端に追い込みケズっていきたい。

対CPU 立ち強パンチから旋風棍へ

◀ちょっと離れて立ち強パンチを出すと勝手に当たるぞ。

▶そのまま連射して旋風棍へ。トルネードアッパーも防げる。

対2P 三節棍中段打ちの多用は厳禁!!

普通なら、距離を保つために重宝する三節棍中段打ちだが、アクセル相手に多用は厳禁。飛び込まれやすいし、強力な避け攻撃をくらうこともあるぞ。

VS. ローレンス・ブラッド

奇襲技ブラッディカッターがあるので、三節棍中段打ちの連打は控えよう。接近して闘いたいが、強力な対空技があるので地上からいこう。

対CPU 強襲飛翔棍から旋風棍につなげる

◀強襲飛翔棍を出すと防御してくるので一拍おいて……。

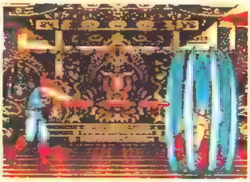
▶立ち強パンチから旋風棍につなげよう。よく決まるぞ。

対2P 近距離戦に持ち込もう

◀遠距離だと、ブラッディカッターがくるのでこわい。

▶避け攻撃やライン飛ばしを多用して接近しよう。

ビリー・カーン VS. ギース・ハワード

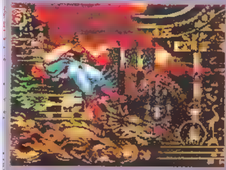


強力な飛び道具を多数もっているギースに対して、遠距離戦を挑むのは無謀。当て身投げに注意しながら飛び道具を先読みして飛び込もう。

対CPU 三節棍中段打ちを連続で出そう

とにかく三節棍中段打ちを出し続けよう。驚くべきことに烈風拳を消すことができるし、最大の強みは当て身投げをされないという点だ。積極的にいこう。

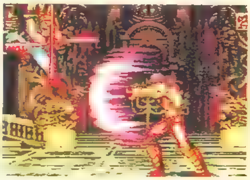
対2P 飛び込まずに地上から攻めよう



◀へたに飛び込もうとすると疾風拳をまともにくらうぞ。

▶烈風拳を抜けることができる立ち弱キックで近づこう。

ビリー・カーン VS. ヴォルフガング・クラウザー



三節棍中段打ちが有効。下段ブリッツボールが消せるし（上段は消せない）あのカイザーウェーブですら消すことができるのだ。

対CPU まず別ラインに移動しよう

◀とりあえず別ラインに移動。弱パンチで突っ込むと……。

▶防御か当て身投げをしてくるのでそのスキに投げるのだ。

対2P ブリッツボールも簡単によけて

◀上段なら普通に飛び越せ。レックトマホークがこわいが。

▶下段なら立ち弱キックでよけるか三節棍中段打ちで消せ！

B これがビリーの実戦的通常技さ!!

しゃがみパンチ 強弱両方

▶三節棍をもっているために、リーチがあるので便利だ。

◀連打してキャンセルをかけて旋風棍を出せば効果倍増。

遠めの立ち弱キック

▶飛び道具をかわしながら攻撃できるのがすごい。

◀さらに間合いもつまるので、連続技にもっていきやすい。

遠めの立ち強パンチ

やはり移動しながら攻撃できるので、間合いをつめることができる。飛び道具をかわすことはできないので、接近してからのコンビネーション技に。

B 三節棍中段打ちこそビリーの基本だ

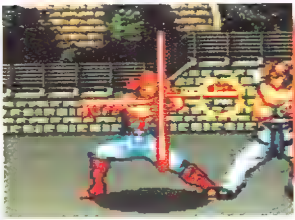
突進技をとめられるし、飛び道具を消せるし、牽制に使えるし……。やはり三節棍中段打ちはビリーの基本中の基本の技といえるだろう。さらに連続技の仕上げにも使えるのだ！

▲まず立ち弱キックで近づいて……。

▲しゃがみ弱パンチをキャンセルして……。

B 旋風棍もビリーの基本なのさ!!

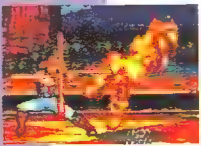
ボタン連打だけで出て、飛び道具も消せる旋風棍。でも足もとが無防備になるので、飛び込みを先読みして対空技に使ったり、相手を追いつめてケズリ技にしたりと、その場その場で有効な使い方をしよう。



B 超火炎旋風棍こそガンガン使うべきだ!!

▲こんなに使えるから、絶対出せるようになろう。飛び込み防止の対空技に。

▼連続技のフィニッシュに入れてやると、大ダメージが期待できる。



▲普通に使うときは、キャンセルして出し、ケズリ技にしよう。

アクセル・ホーク

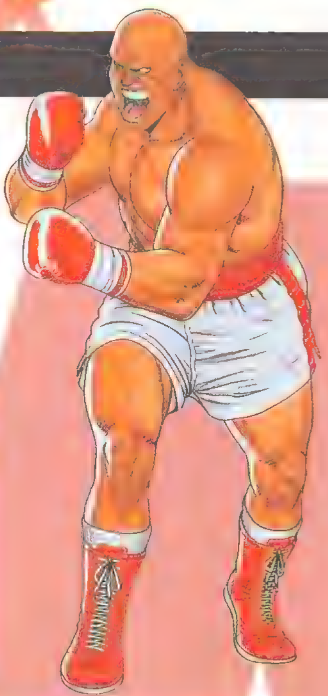
元世界ヘビー級チャンピオン。体力の限界により引退するが、闘争心（とうそうしん）を抑え（おさ）られずクラウザーの配下となる。現在、マイケル・マックスから伝授された「トルネードアッパー」を武器に現役（げんえき）復帰をめざす。

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：ボクシング
- ●生年月日：1954.6.13（39歳）
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：AB型
- ●身長：196cm
- ●体重：125kg
- ●趣味：ラジコン
- ●好きな食べ物：すいか
- ●得意スポーツ：野球
- ●大切なもの：お母さん
- ●好きな音楽：ゴスペル
- ●嫌いなもの：ネズミ

キャラクターチェック!!

パワー	★★★
スピード	★
操作性	★★★



ライン攻撃

■ライン移動攻撃

アングリードロップ

飛び道具を持つが、スピードのないアクセル。接近戦に持ち込むために、これで一気に間合い（まあ）をつめるのも手だ。

▲破壊力の高い、その拳（こぶし）を生かすため、こいつで敵のふところに入る。

■ライン飛ばし攻撃

アトミックボンバー

上下に判定が広く、実は対空にもなったりする。足もとの攻撃判定も強いので、かなり使用頻度（ひんど）が高いが、あくまで手前のラインのみ。奥はそれほど使えないのだ。

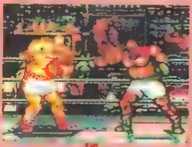
◀手前のラインはいろいろ使えて便利です。

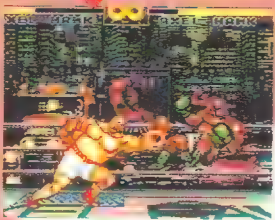
避け攻撃

■避け攻撃

ダッキングブロー

とにかくリーチが長く、対空は中間距離で適当に出していれば勝手にくらってくれるだろう。モーションが少し遅（おそ）いが、気になるほどではない。





◀ご覧（らん）のとおり、圧倒的（あっとうてき）なリーチの長さを誇（ほこ）る。

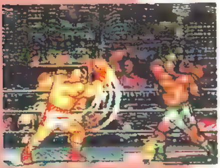
※アクセルはキック攻撃もパンチになります。

アクセル・ホーク　必殺技のすべて!!

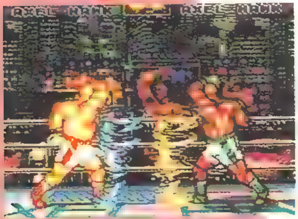
トルネードアッパー

↓↘→＋YまたはX

高速アッパーカットで生じる真空状態が作り出す竜巻。飛び道具を持たないキャラには連発して、飛び込んできたら落とすという戦法が基本。だが、少しスピードが遅いので、スキが大きく連発すると危険である。酷使は避けたいところだ。あくまで牽制として使い、相手の飛び道具を消すのが効果的だ。接近戦なら、遠距離立ち弱キックからキャンセルしてケズリが有効。



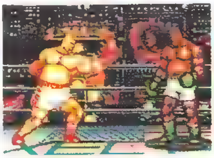
◀至近距離で撃つのは要注意。先読みされやすいぞ。



スマッシュボンバー

↙にため、→＋YまたはX

強攻撃はヒットすれば相手が転ぶので使えるが、ガードされたらまず反撃をくらうぞ。

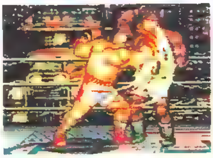


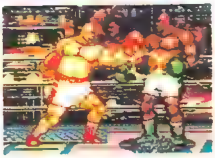
▲笑いながら突っ込む。

アクセルダンス

YまたはX連打

右アッパー、左アッパー、左フック順にパンチを繰り出す。飛び込みからの連続技に効果的。

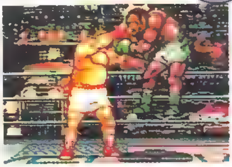




▲接近戦で使うべき技。離れて出しても空振りするだけ。

特殊技 ヘルボンバー

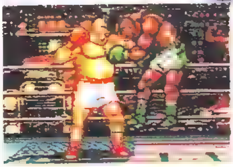
→＋A



◀8回殴ったあとフックでとどめを刺す。

特殊技 エレキアタック

←＋A

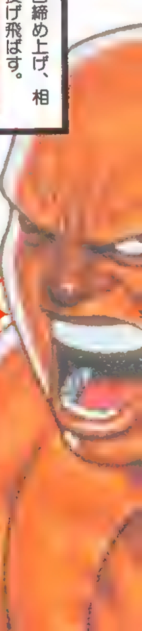


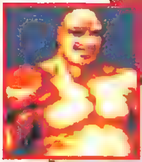
◀8回締め上げ、相手を投げ飛ばす。

超必殺技 アクセルラッシュ

←→↘↓↙↗＋BX同時押し

「BUST YOU UP !」の掛け声と共に右アッパー、左フック、左アッパーを繰り出す。ただし攻撃回数は２回。

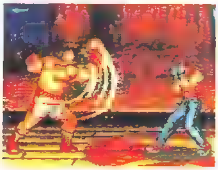




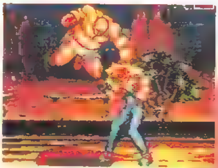
VS. テリー・ボガード

こちらのジャンプ攻撃が届かない位置でうかつにパワーウェーブを飛び越えると、簡単に立ち強キックで撃ち落とされるので注意しろ!!

対CPU 歩きながら強パンチ連打



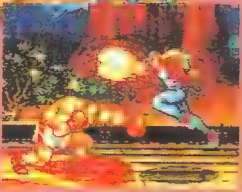
◀歩きながらの強パンチ連発でプレッシャーをかける。



▶ウェーブを撃ってきたら飛び込み強パンで2ヒットを狙え。

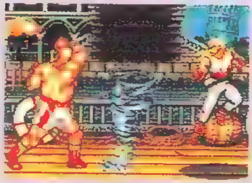
対2P しゃがみ強キックとトルネードで

◀しゃがみ強キックとトルネードで攻撃。



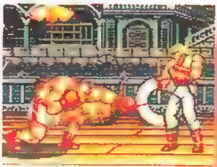
▶バーンナックルはしゃがみ強キックだ。

アクセル・ホーク VS. アンディ・ボガード



高速武器、斬影拳(ざんえいけん)を持つアンディに対し、無闇(むやみ)にパンチを出すのは危険。相手の行動に合わせて出そう。まれにトルネードを牽制(けんせい)に出すといい。

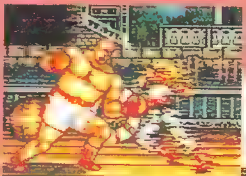
対CPU 至近距離(しきんきょり)でしゃがみ強キック



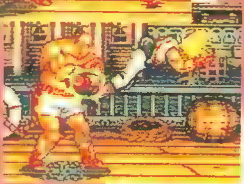
◀敵の近くでしゃがみ弱キックを出すと飛び込んでくる。

▶ジャンプ攻撃をくらい投げ。飛び込み攻撃以外は防御せよ。

対2P 地上戦をメインに



◀見切りが厳しいが、斬影拳(ざんえいけん)に避け攻撃。



▶中、遠距離の空破弾(くうはだん)は素直に防御せよ。

アクセル・ホーク VS. 東(ひがし)丈(じょう)

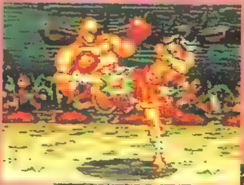
接近戦に持ち込みたいが、うかつに飛び道具を飛び越えるとライン飛ばしが待っている。冷静にトルネードで相殺(そうさい)か、垂直飛び(すいちょくとび)でよけよう。

対CPU 立ち弱パン寸止めから

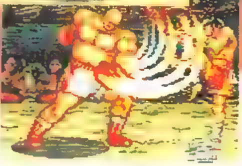
◀立ち弱パンチを寸止めすると、タイガーキックを出すぞ。

▶しゃがんでかわし、降りてきたところを攻撃か、投げ。

対2P ジリジリと端(はし)に追いつめろ



◀丈の避け攻撃は、強力な対空技である。



▶追いつめて、ダンスでケズリまくれ!!

アクセル・ホーク VS. キム・カッファン

両者共に接近戦に強いが、しゃがんだキムに手を出すと無敵技の飛燕斬一閃、いきなり斬られてしまう。注意しつつも果敢な攻めを。

対CPU 離れてトルネード連射

◀離れてトルネードを連射すると、ほとんどくらってくれる。

▶飛燕斬か飛翔脚でかわすときもあるが降りるところを攻撃。

対2P 少々強引に攻撃を仕掛けろ

◀しゃがみキックでペースを奪え。

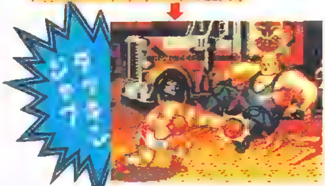
▶飛び込みからのダンスでケズっていけ。

アクセル・ホーク VS. ビッグ・ベア

中間距離からジャイアントボムがきたら、バックジャンプ攻撃からアクセルダンスへ繋ぐのが有効だ。近距離ならしゃがみ強キックで殴ろう。

対CPU 挑発しようおいでおいで

◀挑発するとジャンプ攻撃でくるので、しゃがみ強キックだ。



対2P 対ジャイアントボムにトルネードアッパー

◀対ジャイアントボムにトルネードを活用。強弱の緩急をつけるべし。

▶飛び越えてきたベアを、対空に強い立ち強キックで迎撃しよう。

アクセル・ホーク VS. 不知火舞

超必殺技、アクセルラッシュは立ち強キックで返されてしまう危険性大。使うなら、奇襲のつもりで近距離からのキャンセルがいいだろう。

対CPU ダッキングジャブで誘え

◀しゃがみ強キック寸止めで飛び込ませ、しゃがみ強パン返し。

対2P 先読みから接近戦に

◀中間距離から花蝶扇を先読みし、飛び込み強パン2ヒット。

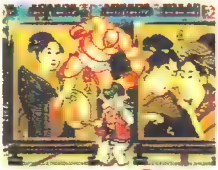
▶舞の飛び込みは遠めは強キック、近めはしゃがみ強パンだ。

AXEL HAWK VS. バトルテクニック

VS. 山田十平衛

うかつに近くでジャンプすると下をくぐって投げられたり、空中で迎撃されるのでガードと垂直ジャンプを使い分け、飛び込む機会を待つこと。

対CPU ジャンプ強パン×2からアクセルラッシュ



◀飛び込み強パン2ヒットのあと、アクセルラッシュに繋げ。

バスチューアップ

対2P 基本通りの接近戦だ!!

◀センベイは緩急つけられるとツライ。焦って飛ぶな。

▶スライディングはしゃがみキックで迎撃可。防御後もOK。

アクセル・ホーク VS. チン・シンザン

接近してスキをうかがい破岩激に注意しながら強引に攻撃。アクセルラッシュは、接近戦でキャンセルをかければかなり効果的だ。

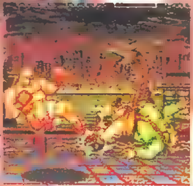
対CPU 遠くで強 近くで弱

◀遠距離で強スマッシュボンバー、近くなら弱で攻めていく。

▶大太鼓腹打ちを出してきたら、しゃがみ強パンで落とせ。

対2P トルネードは少々危険だぜ

◀普通にトルネードを撃つと、先読み大太鼓の餌食に。キャンセルを使え。



▶ときには強引な攻めも必要。相打ちOK。チンの方がダメージ大だ!!

アクセル・ホーク VS. ダック・キング

一瞬のスキをつかれての、ダンシングダイブやブレイクストームに要注意。画面端に追いつめたはずが、超必殺に引き込まれていることもある。

対CPU トルネード連射でヘッドスピンを

◀トルネードを連射してると、ヘッドスピンでくらいにくる。

▶ダンシングダイブで突っ込んでくるパターンもあるぞ。

対2P アクセルダンス中心にな

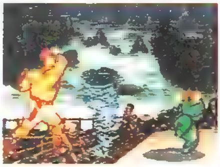
◀接近戦ではダンス中心に攻撃しよう。

▶飛び込みには強キックかライン飛ばし。

アクセル・ホーク VS. タン・フー・ルー

間合いが開くと、タンは衝波で攻めてくるので手こずる。スピードがあるので、トルネードは間に合わない。ジャンプ攻撃は撃放に注意せよ。

対CPU やはりトルネード連射から



◀トルネードを連発すると、たまに箭疾歩で突っ込んでくる。

▶箭疾歩はあわてずに、避け攻撃で迎撃するといい。

対2P タイミングを計りジャンプ攻撃

◀飛び込みは、避けや撃放に注意せよ。

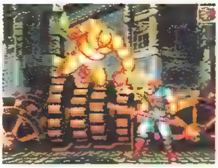
▶タンの飛び込みは、立ち弱キックで返す。

アクセル・ホーク VS. ビリー・カーン

飛び込みは三節棍中段打ちを出す瞬間を狙え。うかつな飛び込みは、遠いとライン飛ばし、近いと避けか雀落としで迎撃されるぞ。

対CPU 2～3キャラ分離れてトルネード

◀2、3キャラ分離れてトルネードを撃つと三節棍がくる。



▶トルネード後、すぐにジャンプ攻撃を叩き込め!!

対2P コーナーに追いつめケズリ勝て

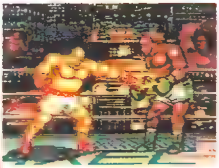
◀避け攻撃はビリーの棍棒に正面から対抗できる、数少ない技のひとつだ。

▶ビリーの飛び込みには、遠ければ立ち強キック、近めはライン飛ばしで撃墜だ。

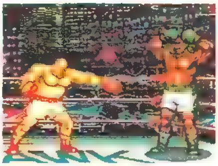
アクセル・ホーク VS. アクセル・ホーク

超必殺のアクセルラッシュは、避け攻撃や立ち、しゃがみキックで正面から返せる。自分が仕掛ける場合も考慮して、反撃されない状況を狙え。

対CPU 歩きながら弱パンを当てて

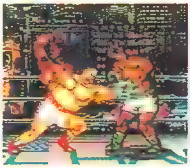


◀立ち弱パンを、歩きながら浅く当てていく。

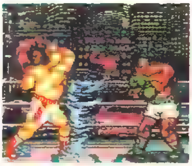


▶HPが赤くなるとラッシュがくる。万歳中に立ち弱パンだ。

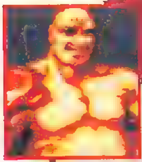
対2P 引き出しの多いほうが勝つ



◀地上戦では、リーチの長い避け攻撃をキャンセルしてトルネードで反撃する。



▶相手との距離や、飛んできたタイミングに応じて通常技を使い分ける者が勝つ。



VS. ローレンス・ブラッド

ブラッディサーベルは避け攻撃で返してそのままキャンセルトルネード。ブラッディスピンは正面から立ち強キックで殴ってしまおう。

対CPU 近づいて立ち弱パントルネードだ

◀敵に近づき立ち弱パンをキャンセルトルネードする。

▶ブラッディカッターがくるので垂直飛び強パンで落とせ。

対2P 飛び込みには気をつけろ

◀ローレンスの弱キックとジャンプ弱パンは優れた対空技だ。

▶飛び込まれたら、強キックかしゃがみ強パンを早めに出す。

アクセル・ホーク VS. ギース・ハワード

烈風拳をかわしての飛び込みは、攻撃を出すと当て身投げ、何も出さないとしゃがみ強パンで返されてしまう。逆ならばこちらが勝つのだが。

対CPU 立ち強パンチを浅く当てる

◀立ち強パンチを浅く当てると疾風拳がくるので弱キックを。

▶あとは落ちてきたところを投げるか、撃墜すればよし。

対2P 遠くでキック近くでパンチ

対空技は、遠いときは立ち強キック、近ければしゃがみ強パンが使いやすい。起き上がりを攻める場合はめくりぎみに飛び込むといいぞ。

◀ギースが攻めてきたら強引にでも反撃してみるべし。

アクセル・ホーク VS. ヴォルフガング・クラウザー

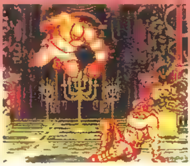
ブリッツボールは引き付けて避け攻撃を出せば回避可能だが、伸ばした腕に反撃をくらうので、避けは当てて、キャンセルトルネードに繋ぎたい。

対CPU ライン移動から誘い込め

◀ライン移動して敵が追ってきたらしゃがみ強キックで落とす。

対2P ラインを使って近寄りたい

◀ブリッツボールを飛び越えると危険。ラインで接近したい。



▶起き上がりへの強パン飛び込みからの連続技に賭けるべし。

これがアクセルの実戦的通常技だぜ!!

対空はこれで決まりだな!!

対空には、早めのしゃがみ強パンチ、立ち強キックでノープロブレム。相打ちも結構多いが、相手のほうがダメージを被るのでOK。「早めに出す」のがポイントで、出すのが遅いと負けてしまうので注意が必要。相手が飛んだらとにかく殴ればよし。

◀ウイングアッパーか、アッパーを早めに出せ。

相打ちOK

避けは長い!!

◀とにかく長い。飛翔拳には積極的にカウンターを狙え。

▶花蝶扇やセンベイもカウンター狙いの避け攻撃だぜ!!

ジャンプ攻撃

◀強のパンチ、キック共に強力な飛び込み技。2発入るぞ。

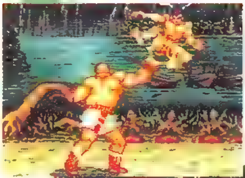
▶低めに当てて、アクセルダンスに繋げ!!

強足払い

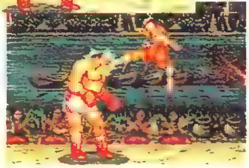
グラフィックは足払いではないが、転ばせることができる。技のスピード、判定が強い。

ここからキャンセルも

ライン飛ばし



◀上下の判定に強く、対空にもなるのだ。



▶手前のラインは強いが、奥は弱い。

牽制トルネードアッパー

連発して飛んできたら落とすのが強力だが、牽制として使い、相手の飛び道具を消すほうが有効だろう。

やりすぎはアカン

アクセルダンスでケズる

強攻撃で飛び込んでから、ケズリ、連続技に繋ぐのがいい。接近戦で威力を発揮する必殺技だ。

飛び込みから

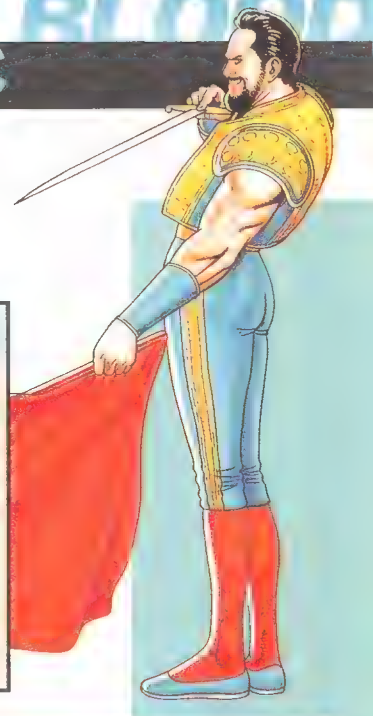
ケズる!!

連続技!!

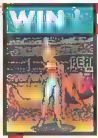
AXEL

ローレンス・ブラッド

LAURENCE BLOOD



実力はあるのだが、その冷酷さから表世界を追われてしまったマタドール（闘牛士）。その後独自にマタドール殺法をあみだし、牛ではなく人間を相手にした闘いの場に生きる道を見出したようだ。



キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★★
操作性	★★

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：我流マタドール殺法
- ●生年月日：1960.9.4（33歳）
- ●出身地：スペイン
- ●血液型：B型
- ●身長：195cm　●体重：95kg
- ●趣味：フラメンコギター
- ●好きな食べ物：ビーフシチュー
- ●得意スポーツ：フェンシング
- ●大切なもの：名誉
- ●好きな音楽：フラメンコ
- ●嫌いなもの：女・子供

ライン攻撃

■ライン移動攻撃

パンチ、キック、ライン移動ボタンのいずれで出しても同じ技。もちろん強弱で移動スピードと軌道高度が違うが。威力はそこそこあるので使えるが、取り立てて使わなくてもよい。

フライングトマホーク

■ライン飛ばし攻撃

手前ラインで出すとこれ。リーチがけっこうあるぞ。

ローリングクロー

◀足もとが弱いので狙われるとつらい。

奥ラインで出すとこれ。どちらもあまり使わないはず。

トルネードキック

◀相打ちになるとあっさり撃ち負けてしまうだろう。

避け攻撃

■避け攻撃

マタドールキック

深紅のマントで相手の攻撃をかわし上段蹴りを出す。見ためはカッコイイが、技が出るまでが異常に長い。対空技にはちょっと……。

◀よほど早めに出さないと対空技にはならないぞ。

ローレンス・ブラッド　必殺技のすべて!!

ブラッディスピン

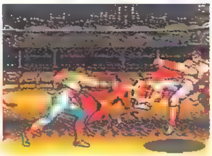
←タメ→＋BまたはA

体をきりもみ回転させて相手に突っ込んでいく。遠くから出すよりも、近づいてキャンセルをかけて連続技に組み込もう。

ブラッディサーベル

←↙↓↘→＋YまたはX

隠し持ったサーベルで切る。強だと画面端までとどくくらいに長いリーチ。



ブラッディカッター

↓タメ↑＋X

相手の頭上に飛び上がり、マントで殴りつける。マントって痛いのかなぁ？

特殊技　マントスルー

→＋X

マントを使って相手を投げ飛ばす。またマントだ。

◀投げたあと相手が目の前に落ちるのだ。

特殊技　フライングバスター

ジャンプ中↙↓↘いずれか＋X

空中投げ。間合いはけっこう広いが、あまり使わない。

◀着地時は背骨折りが入っている。めったに出さない技だ。

特殊技　マントブリーカー

→＋A

マントで相手を締め上げ、最後に投げ飛ばす。

◀奥ラインがないときは大ダメージだ。

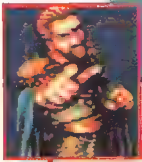
超必殺技　ブラッディフラッシュ

↘←↙↓↘→↙→＋BA同時押し

隠し持ったサーベルを振り回して攻撃する。見た目は派手だし、ケズリも3回あって使えそうだが、なんといってもコマンドがむずかしすぎる。さらに腕の部分のやられ判定が異常に弱いのだ。

◀あっ、マントの中から……。

▶だからマントが痛いんだな。

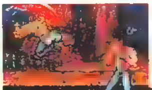


LAURENCE BLOOD VS. バトルテクニック

VS. テリー・ボガード

弱ブラッディサーベルが有効。牽制になるし、突っ込んでくれば当たるし、間合いが良ければパワーウェーブの上から当てることもできる。

対CPU ライン移動をくりかえせ!!



◀まず別ラインに移動。追ってこなければ……。

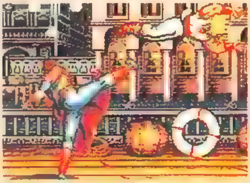
◀攻撃が当たったらすぐにスライディングを入れよう。

対CPU 立ち強キックから空中投げにつなげる

◀近くで立ち強キックを出すとテリーが飛び込んでくる。

▶有無をいわさず空中投げを入れてしまおう。オーレッ!

ローレンス・ブラッド VS. アンディ・ボガード



やはりブラッディサーベルが使える。斬影拳を牽制することができるのが大きい。空破弾は避け攻撃で時間的に間に合うはずだ。

対CPU 弱足払い連打で飛び込みをさそう

◀弱足払いを連打していると飛び込んでくるので……。

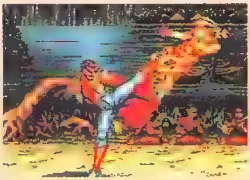
▶アンディをくぐった形になってから投げ飛ばそう。

対CPU 起き上がりスライディングハメ!!

◀投げ技を決めることができたら……。

▶起き上がりに合わせてスライディング。

ローレンス・ブラッド VS. 東丈



スライディングを持っているのでうかつに飛び込むのはやめよう。飛び込まれたら立ち弱キックか垂直ジャンプ弱パンチ、キックで迎撃しよう。

対CPU タイガーキックをスカらせる

◀近くで立ち強キックを出すとタイガーキックがくるが……。

▶スカらせて、下りぎわになんでもいいから当ててやれ!

対2P スライディング中心に攻めよう

◀もしも近距離でハリケーンアッパーを出されたら……。

▶相打ち覚悟でいいのでスライディングを出してみよう。

ローレンス・ブラッド VS. キム・カッファン

中間距離が、キムと闘うときの基本だ。しゃがみ強パンチやブラッディスピン、さらにブラッディサーベルを駆使して闘いたい。

対CPU 飛翔脚を待ち空中投げ

◀手前ラインで、ギリギリ近づいて弱足払いを連打。

▶すると飛翔脚がくるので、空中投げを入れてあげよう。

対CPU キムの別ラインで待つ

◀とにかくキムと別のラインに移動しよう。すると……。

▶追ってきて飛燕斬を出すので、防御してスライディングだ。

ローレンス・ブラッド VS. ビッグ・ベア

へたに手出しするとジャイアントボムにやられるので、積極策よりも待ち戦法でいきたい。追いつめられたら終わりなので間合いには注意。

対CPU 飛んで火に入る夏のクマ（？）

◀挑発するとベアが飛び込んでくるので……。

▶スライディングを入れてやろう。

対2P 返し技がないのだ

◀ドロップキックは、絶対的に有効な返し技がないのだ。

▶ジャイアントボムは近い間合いならスライディングで返せ。

ローレンス・ブラッド VS. 不知火舞

お互いに遠距離戦を得意とするが、飛び道具のないローレンスのほうがちょっとつらい。花蝶扇の間合いを先読みして攻めていこう。

対CPU ブラッディスピンからスライディングへ

◀ブラッディスピンを出そう。当たったらまた出し……。

▶防御されたときはスライディングを当ててやろう。

対2P しゃがみ弱パンチからブラッディスピン

◀しゃがみ弱パンチをキャンセル。

▶ブラッディスピンを出そうぜ。

LAURENCE BLOOD VS. バトルテクニック

VS. 山田十平衛

ローレンスのスライディングは、丈や十平衛のスライディングのようにセンベイの下をくぐることができないのだ。うっかり使わないように。

対CPU おてがる技2本立て

◀十平衛が近づいてきたら立ち強キックを出す。それだけ。

▶画面端で垂直ジャンプ強パンチを出す。これでOK。

対2P センベイはかなりつらいよ

◀センベイをよけて飛び込むとスライディングが待ってるぞ。

▶追いつめられるとセンベイで固められてしまうので注意。

ローレンス・ブラッド VS. チン・シンザン

中間の間合いはチンの得意な距離なので、一定の間合いはとらずに立ち強キックやしゃがみ強パンチをメインにして闘おう。

対CPU 挑発のくりかえしで楽々勝てる

◀挑発していて氣雷砲がきたら挑発続行。

▶破岩激は止まるのを待って投げ。

◀飛び込んできたら立ち強キックを入れてやろう。

対2P 破岩激を防御しな

◀破岩激がきたときには、無理に返そうとは思わないで……。

▶防御してから立ち強キックを入れてやると、わりと楽に対応できる。

ローレンス・ブラッド VS. ダック・キング

近距離での弱攻撃キャンセルブラッディサーベルが有効だ。なお、ブラッディスピンならニードルローに勝つことができるぞ。

対CPU スタート直後からしゃがみ強パンチ連打

◀しゃがみ強パンチを連打していると挑発してくるので……。

▶ブラッディスピンを出せ。パンチに勝手に当たることも。

対2P 固めながら逃げ

◀対空技には立ち弱キックを多用したい。

▶バックステップで間合いを保とう。

ローレンス・ブラッド VS. タン・フー・ルー

じいさんコンビの背の低さには定評があるが、やはりしゃがんだタンには立ち系の技がまったく当たらない。しゃがみ系の技中心でいこう。

対CPU 闘いの中心は奥のラインで

◀奥ラインに移動してライン飛ばし攻撃をメインにしよう。

対2P 常に防御を意識しよう

◀常に防御を意識しつつ、箭疾歩がきたらしゃがみパンチで。

▶とどかない衝波にはブラッティサーベルで対抗しよう。

ローレンス・ブラッド VS. ビリー・カーン

技の出るスピードは、全体的にビリーのほうが速いので、先手をとられるとつらい。そうなったら防御して、反撃の機会を待とう。

対CPU 強ブラッディスピンを連発するのだ

防御されてもいいから、とにかく最初から最後までブラッディスピンを出し続けよう。

対2P チャンスは遠距離戦

◀三節棍中段打ちはブラッティカッター。

▶強襲飛翔棍は空中投げがよく決まる。

ローレンス・ブラッド VS. アクセル・ホーク

連続技やコンビネーション技が強力なアクセル。よく飛び込んでくるので、立ち弱キックで迎撃して連続技にさせないようにしたい。

対CPU 立ち強キックを出していればいい

◀立ち強キックを出し続けるだけ。ただし当たる距離になったら出す。

対2P アクセルはよく飛ぶぜ

◀飛び込み攻撃は非常に痛いので、立ち弱キックで迎撃しよう。

▶超必殺技は立ち弱攻撃で返せるぞ。

LAURENCE BLOOD VS. バトルテクニック

VS. ローレンス・ブラッド

お互いに動きが遅いので、相打ち覚悟で攻めていこう。飛び込まれたときは、思い切ってくらい投げをしてみるのもいいかもしれない。

対CPU 画面の端でバックジャンプだ

◀画面の端でバックジャンプするとブラッディスピンがくる。

▶引き付けて立ち強パンチキャンセルブラッディサーベルだ。

対2P 必殺技が勝負のカギ

◀近距離のブラッディサーベルは防御してサーベルを返そう。

▶ブラッディスピンはしゃがみ弱パンチで返せるぞ。

ローレンス・ブラッド VS. ギース・ハワード

飛び込むと当て身投げがくるのでやめよう、とは言い切れない。空中で早めに技を出すと当て身投げを空振りしてくれることがあるからだ。

対CPU 当て身投げをスカらせよう

◀飛び込み強パンチを当てないように出すと……。

▶当て身投げがスカるので、すかさず投げてしまえ。

対2P ブラッディサーベルがポイント

◀積極的にブラッディサーベルで攻めていこう。

▶飛び込んできたら垂直ジャンプパンチで迎撃しよう。

ローレンス・ブラッド VS. ヴォルフガング・クラウザー

長い射程が自慢のローレンスよりもさらに射程の長いクラウザー。少々難のある足もとを攻めながら、すべての技を駆使して全力で闘おう。

対CPU 弱ブラッディサーベルをギリギリに出せ

弱のブラッディサーベルをギリギリでギースに当たるようにして出してやると、勝手に当たってくれるのだ。

対2P 多彩な技の組み合わせ

◀スライディングを多用して、足もとに弱いクラウザーを追い込んでいきたい。

▶ブリッツボールはブラッディサーベルを重ねるようにして出そう。

これがローレンスの実戦的通常技である

リーチの長さは全キャラ一である

ローレンスの遠距離立ち強キックは『ガロスペ』の全キャラのなかでいちばん長いかもしれない。使いまくってほしい。

◀ギリギリで出して牽制しよう。

▶その威力も非常にすばらしいのだ。

垂直ジャンプから弱パンチがいい

判定が横に長くて強い垂直ジャンプ弱パンチ。相手が着地後に足払いなどを狙っているのがわかったらこれを入れてやれ。

立ち弱パンチがローレンスの基本

リーチが長くて判定もそれなりに強い立ち弱パンチ。これをキャンセルして必殺技を出して相手をケズっていくのが基本。

◀キャンセルしてブラッディサーベルを出すのもいいし……。

▶キャンセルしてブラッディスピンでケズるのもいいだろう。

対空の弱いローレンスにはブラッディサーベルがいい

避け攻撃は、リーチはあるが出るのが本当に遅いので、対空技には使えない。あとは立ち弱キックがかろうじて使えるくらいだ。そこで使ってほしいのがバックステップしてブラッディサーベルを出すパターン。意外と使えるんだぞ。

▲結論としては相手に飛び込ませなければいいのだが、きてしまったら……。

飛び道具封じにブラッディカッターを

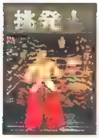
飛び道具をよけるときは普通に飛び込むよりは、ぜひブラッディカッターを使ってほしい。

▲出してからの動きがとにかく早いので、飛び道具が出るのを確認してから出しても充分に間に合うのだ。

GEESE HOWARD

ギース・ハワード

あらゆる犯罪がはびこるサウスタウンの支配者だったが、テリーたちとの闘いにやぶれ死亡したと思われていた。しかし、彼は生きていた。彼が地獄からよみがえった理由は、復讐のためだけなのか……。



パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：古武術
- ●生年月日：1953.1.21（41歳）
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：B型
- ●身長：183cm
- ●体重：82kg
- ●趣味：不特定（凝り性だが飽きっぽい）
- ●好きな食べ物：ステーキ（レア）
- ●得意スポーツ：なし（強いていえばビリヤード）
- ●大切なもの：己自身
- ●好きな音楽：ゴッドファーザー・愛のテーマ
- ●嫌いなもの：邪魔者（自分の野望を妨害する者）

キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★★
操作性	★★★★

ライン攻撃　避け攻撃

■ライン移動攻撃

大鳳凰拳

▲対ライン移動攻撃に有効な技だ。

虎殺蹴り

▲攻撃判定が下段にあるので、攻めに最適。

■ライン飛ばし攻撃

秘中竜巻打ち

▲技のリーチがそんなに長くないので、接近戦で使うのが良い。

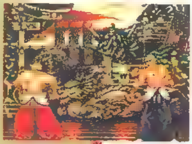
不動殺活裏拳

▲技のスキが大きいので、キャンセル烈風拳につなげて使おう。

■避け攻撃

燕返し

避け攻撃のなかでも、かなり強力な技。攻撃判定も大きく、技の出るスピードも速いので対空技にも使える。かならずマスターしたい技だ。



▲下方向に攻撃判定が強いので、足払いも怖くないぞ。

GEESE

ギース・ハワード　必殺技のすべて!!

烈風拳（れっぷうけん）

↓↘→＋Y

▲攻撃の要となる飛び道具の必殺技。足払い（あしばら）いにキャンセルをかけて使おう。

ダブル烈風拳（れっぷうけん）

↓↘→＋X

▲２発ぶんの烈風拳を同時に放つ必殺技。威力は強力だが、スキもでかい。

疾風拳（しっぷうけん）

ジャンプ中に↓↙←＋YまたはX

ジャンプ中から下方向に、飛び道具を放てる必殺技。ギースだけの特権だ!!

◀ボタンによって、スピードが違うぞ。

上段当て身投げ

←↙↓↘→↗＋B

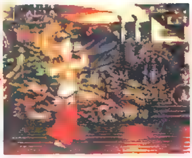
ジャンプ攻撃、特定の必殺技をノーダメージで投げ返す必殺技なのだ。

◀ジャンプ攻撃は、大チャンス!!

中段当て身投げ

←↙↓↘→↗＋A

足払（あしばら）い以外の通常技なら、すべてつかんで投げてしまう当て身投げだ。

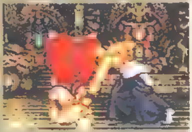


◀足払い以外なら何でもこい!!

特殊技

片手投げ

→＋X



▲相手を投げたあと距離が離れないのが良い。

真空投げ

↘＋X

▲相手を遠くに投げてしまうので使いにくい。

虎殺掌（こさつしょう）

→＋A

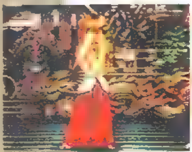
▲ギース唯一（ゆいいつ）のつかみ技。対戦では有効だぞ!!

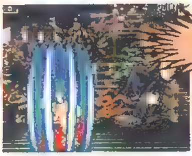
超必殺技

レイジングストーム

↙→↘↓↙←↘＋BX同時押し

巨大なオーラバリアが、ギースの全身を包み込む超必殺技（ひっさつわざ）。威力（いりょく）はすさまじいぞ!!





VS. テリー・ボガード

テリーは対空に強力な必殺技であるライジングタックルがあるため、ウカツな飛び込み攻撃は危険だ。烈風拳をメインに使い闘っていこう。

対CPU 立ち弱パンチで呼び込もう!!

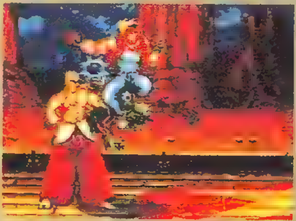
テリーは、近距離での立ち弱パンチによく反応してくる。

◀立ち弱パンチを出すと、ジャンプ攻撃かバーンナックルを出してくる。

▶どちらの攻撃でも、上段当て身投げで返すことができるのだ。

対2P ライン移動攻撃をねらえ!!

テリーのライン移動攻撃は、すべて当て身投げで返すことが可能。テリーと反対側のラインで、待ちを使うのも有効だ。



ギース・ハワード VS. アンディ・ボガード

アンディは強力な対空兵器である昇龍弾や空破弾があるため、こちらから飛び込むのは危険。たとえ、飛び道具に押されても決して飛び込むな。

対CPU 同じく立ち弱パンチで呼び込もう

立ち弱パンチを出すと、アンディは斬影拳で攻撃してくるので、当て身投げで倒そう。

◀斬影拳は、技のスピードが速いので注意!!

対2P 近距離で烈風拳は危険!!

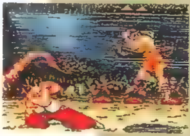
アンディに対して近距離からの烈風拳は、空破弾で反撃されてしまう。キャンセルして出してもダメなので気をつけよう。

ギース・ハワード VS. 東丈

丈も強力な対空技のタイガーキックがあるため、飛び込むのは危険。接近戦も強力なスライディングがあるため、闘いづらいキャラクターだ。

対CPU 足払いで飛ばせよう!!

丈の近距離で、しゃがみ弱キックを繰り出すと……。



◀こちらに飛び込んでくるので、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。

楽勝だ!!

対2P 近距離での烈風拳は危険だ!!

丈のタイガーキックは、無敵時間がある。そのため近距離で使われるとやっかいだ。

▶烈風拳をすり抜けることも……。

ギース・ハワード VS. キム・カッファン

キムは、スキの少ない必殺技や豊富な連続技を持つ強敵。とくに、半月斬で固められるとキビしい。避け攻撃やライン移動を使いこなそう。

対CPU 立ち強キックで押しまくれ!!

近距離で立ち強キックを繰り出す。キムは半月斬で反撃するが、ギースのキックが先に当たる。このパターンで楽勝だ。

対2P 飛翔脚にはしゃがみ強パンチ!!

キムの必殺技でイヤな攻撃なのが、技の出るスピードが速い飛翔脚。この必殺技は、上段当て身投げで返すより、しゃがみ強パンチのほうが安全だ!!

◀早めに繰り出せば、飛翔脚も怖くない。

ギース・ハワード VS. ビッグ・ベア

ベアのスーパードロップキックは、烈風拳を飛び越えてのカウンター攻撃になるので注意が必要だ。攻撃力もすさまじいので、たまらんぞ!!

対CPU 立ち弱パンチで当て身パターン

遠距離から立ち弱パンチを繰り出すと、ベアはジャンプ攻撃をするので当て身投げで返そう。

◀立ち弱パンチで、ジャンプさせて……。

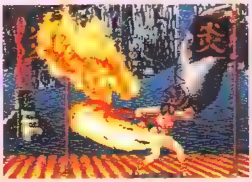
▶当て身投げでカアッパーで返すのだ!!

対2P ジャンプの速さに気をつけろ!!

ベアはジャンプスピードが速いため、スカシ投げをされやすい。当て身の乱用は避けよう。

▲当て身投げをねらいすぎると……。

ギース・ハワード VS. 不知火舞



舞は、地上でも対空でも強力な龍炎舞があるので、イヤなキャラだ。しかも、龍炎舞は最初の1段めしか当て身投げができないのがツライ!!

対CPU 舞のライン飛ばしが大チャンス!!

近距離で立ち弱パンチを繰り出すと、舞はライン飛ばし攻撃をしてくる。ギースの足の長さを利用して、足払いで攻撃だ。

対2P フェイントにダブルを使え!!

必殺忍蜂は、烈風拳をすり抜けて攻撃できるので注意が必要。

▼しかし、ダブル烈風拳なら攻撃判定が大きいため、抜けられないのだ。

VS. 山田十平衛

基本は烈風拳で攻撃して、飛んできたところを当て身投げのパターンでいける。CPUには、烈風拳が押し負けるので多用は禁物だ。

対CPU ライン移動で攻めまくろう

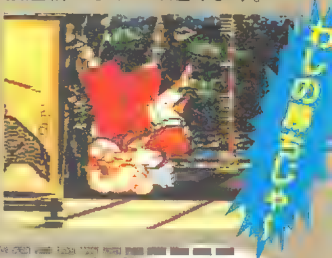
CPUに正面から飛び道具で、撃ち合うのは危険。ライン移動攻撃で攻めるほうが安全だぞ。

◀ライン移動攻撃を低い打点で当てたら……。

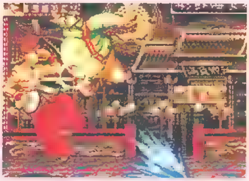
▶すぐに、連続技をキメて倒そう!!

対2P 接近戦は避けるべしっ!!

十平衛の必殺技は、強力な投げ技が多い。投げ技のつかめる間合いが広いので、十平衛との接近戦はなるべく避けよう。



ギース・ハワード VS. チン・シンザン



チンに向かってヘタに烈風拳を撃つと、大太鼓腹打ちで反撃されてしまう。強力な対空技をもたないチンには、待ちより攻めていこう!!

対CPU 立ち強パンチで飛ばせましょう

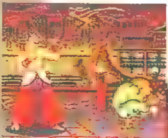
チンに向かって立ち強パンチを出すと、こちらに飛び込んでくることが多いぞ!!

◀このくらいの間合いから立ち強パンチだ。

▶飛んできたら、もちろん当て身投げ!!

対2P 破岩激は当て身ができん!!

チンの必殺技でやっかいなのが破岩激。攻撃判定が下段にあるため、当て身投げできない。



◀一見、当て身投げが可能なようだが……。

▶絶対に当て身投げが、できないのだ。

ギース・ハワード VS. ダック・キング

ダックは飛び道具をもっていないが、強力な対空技があるので、ヘタに攻めるのは危険。移動スピードの速さにも、注意したいところだ。

対CPU 立ち弱キックで当て身パターン

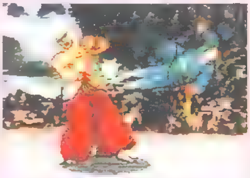
ダックに立ち弱キックを、ギリギリ当たらないように出すと、ブレイクストームを出すぞ!!

▼当て身投げで、つかむことも可能なのだ!!

対2P ダンシングダイブに注意せよ

近距離から烈風拳を繰り出すと、ダンシングダイブで反撃される場合がある。烈風拳は、足払いからキャンセルさせよう。

ギース・ハワード VS. タン・フー・ルー



タンは遠距離で闘う基本パターンでOKだが、接近戦はツライ。見た目よりリーチの長い足払いや、つかめる間合いが広い烈千脚は恐怖だ!!

対CPU しゃがみ強キックで飛ばせりゃ楽勝!!

タンはしゃがみ弱キックに反応して、こちらに飛び込んでくる。しゃがみ強パンチで迎撃だ。

◀このぐらいの間合いから、しゃがみ弱キックを出すと……。

▶飛び込んでくるので、しゃがみ強パンチで楽勝だ!!

対2P 超必殺技は当て身投げだ!!

タンの超必殺技である旋風剛拳といえども、当て身投げで返すことが可能。技の出るまでが遅いので、当て身投げは楽勝だ!!

ギース・ハワード VS. ビリー・カーン

ビリーは飛び道具をもっていないが、棒を使った攻撃はリーチが長いため近づくことさえむずかしい。基本は烈風拳で攻めるのがよい方法だ。

対CPU ダブル烈風拳で押しまくれ!!

CPUのビリーなら遠距離から、ダブル烈風拳で押していけば楽勝で倒せるぞ!!

◀ビリーとの間合いが離れたところから、ダブル烈風拳を出す。

▶そのままビリーは、ダブル烈風拳をくらってくれる。

対2P 強襲飛翔棍には当て身投げだ!!

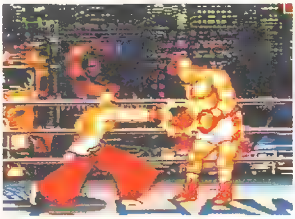
ビリーの必殺技のなかで、当て身投げが可能なものは強襲飛翔棍のみ。ほかの必殺技は、当て身投げができないので注意!!

ギース・ハワード VS. アクセル・ホーク

アクセルは飛び道具をもっているうえに、攻撃判定が強力な対空技がある。やはり、こちらからのヘタな飛び込み攻撃はとっても危険だぞ!!

対CPU 立ち強パンチであの世行きだ!!

アクセルの攻撃がギリギリ届かない間合いから、立ち強パンチを出しているだけで勝てる。ただし、タイミングが重要だ。



対2P 接近戦は避けるべしっ!!

近距離で闘うと、アクセルダンスやスマッシュボンバーなどで体力をケズられやすい。

◀対戦は、相手に近づかれないように闘おう。

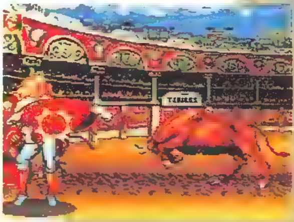
いてえ〜

VS. ローレンス・ブラッド

ローレンスは、サーベルやマントを使った攻撃が強いうえに、キックのリーチが長いため近距離戦だと、闘いづらいキャラクターなのだ。

対CPU ジャンプキックで反応させよう!!

画面の端でジャンプ弱キックをするとブラッディスピンを出すが、ギースの攻撃が一方的に勝つ。この繰り返しで楽勝だ。



対2P ブラッディカッターのカウンターに注意!!

近距離でローレンスに烈風拳を繰り出すと、ブラッディカッターで反撃されてしまうぞ!!

◀ヘタに近距離から烈風拳を撃つのは危険だ!!

ギース・ハワード VS. ギース・ハワード

やはり、同キャラ対戦は相手の裏をかくのが、重要なポイントだ。とくに、ギース同士の闘いの場合、当て身投げをどこで使うかがキメテだ。

対CPU 立ち弱パンチで疾風拳をさそえ!!

立ち弱パンチを出すと、CPUは疾風拳で攻撃してくる。

◀近距離で立ち弱パンチを、当たらないように出し、疾風拳をさそう。

▶疾風拳の下りぎわを、立ち強キックで攻撃!! これを繰り返そう。

対2P 先読みがキメテ! 中段当て身をねらえ!!

同キャラ対戦では、上段当て身ができる必殺技がないので、中段当て身をメインに使おう。

▶相手の行動を先読みして、中段当て身投げをねらうのだ!!

◀同キャラ対戦は、心理戦。相手の先を読め!!

ギース・ハワード VS. ヴォルフガング・クラウザー

クラウザーもギースと同じく、中段当て身投げをもっている。近距離からヘタに攻撃すると、当て身投げされやすいので気をつけよう。

対CPU ライン移動攻撃を主体に攻めろ!!

一見、強そうなクラウザーだが、ライン移動攻撃からの連続技がとても入りやすいのだ。

対2P レッグトマホークに注意すべしっ!!

烈風拳はレッグトマホークで、すり抜けられるので注意。ダブルなら抜けられないぞ!!

◀近距離で烈風拳の連発は、とても危険だぞ!!

G ギース様公認！ 強力な通常攻撃はコレだ!!

リーチの長さが魅力 草ずり返し!!

とてもリーチの長い足払い攻撃。相手に防御されても、キャンセルをかけて、烈風拳を繰り出せるのがポイントだ。

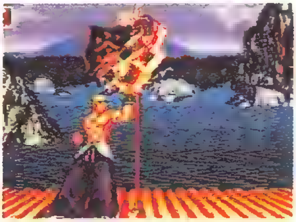
移動攻撃が強い 雷光回し蹴り!!

前に移動しながら攻撃ができる回し蹴り。相手との距離をつめるのに最適な技なのだ!!

▶防御されても技のスキが小さいのが、ポイントだ。

驚異の対空兵器 昇天明星打ち!!

2段技になっている、アッパー攻撃。対空に強力なうえに、1～2段めどちらでもキャンセルをかけられる技なのだ。



G 基本の攻めは、烈風拳がキメテ!!

足払いのリーチを生かせ!!

攻撃の要となるのは、飛び込み攻撃などから、しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック→キャンセル烈風拳だ。

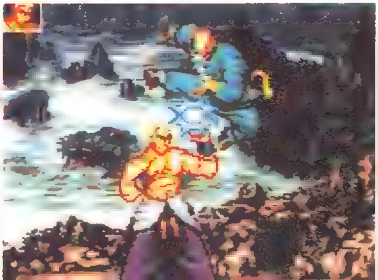
▲しゃがみ弱キックからしゃがみ強キックは、連続では入らないが間合いを離すのに有効だ。

G 飛び込む敵には死を!!

ギースはやっぱり当て身投げ!!

ギースの闘いかたでは、烈風拳で牽制し相手をこちらに飛び込ませることが重要だ。相手のジャンプ攻撃なら、すべて上段当て身投げで返せるうえに、強力な対空技のしゃがみ強パンチもあるので守りは鉄壁だ。

▲ギース使いをめざすなら、当て身投げをマスターせよ!!



WOLFGANG KRAU

ヴォルフガング・クラウザー

闇の帝王。暗黒街の支配者ギースとは腹違いの兄弟だが、両者共に互いの存在は認めていない。この因縁に決着をつけ、表世界をも征服しようと企むが、対決を前にギースが敗れたことを知る。

キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★★
操作性	★★★

パーソナル・データ

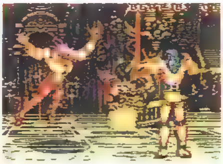
- ●格闘スタイル：総合格闘術
- ●生年月日：不明（年齢不明）
- ●出身地：ドイツ
- ●血液型：A型
- ●身長：200cm　●体重：145kg
- ●趣味：中世の骨董品
- ●好きな食べ物：なんでも
- ●得意スポーツ：スポーツに興味はないが、やればなんでもできる。
- ●大切なもの：騎士道精神
- ●好きな音楽：クラシック
- ●嫌いなもの：虚栄、虚構

ライン攻撃

■ライン移動攻撃

クラウザーのライン移動には、ひとつ大きな欠点がある。下の２つともしゃがんでいればよけられるので、ライン移動先でしゃがみ攻撃を出されると、一方的にくらってしまうのだ。

スライディングボディクラッシュ



▶パンチ攻撃。名前がキックと違うだけ。

フライングボディクラッシュ

▶どちらもあまり使いたくない技である。

■ライン飛ばし攻撃

クラウザーカッター

強力なものが揃ったクラウザーの技のなかでは、どちらかと言えばわざわざ使う必要がない技。一応対空に使えるが、立ち強パンのほうが無難だ。

◀攻撃に絡ませることはほとんどないだろう。

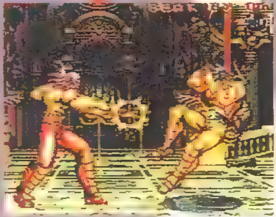
避け攻撃

■避け攻撃

クラウチングアッパー

リーチは結構あるが、その巨体ゆえ、いかんせん攻撃の位置が高すぎる。対空にも使いづらいのはそのためか。とにかく使うことは少ない技だ。

◀ガードされ、反撃されることも少なくないのだ。



ヴォルフガング・クラウザー　必殺技のすべて!!

上段ブリッツボール

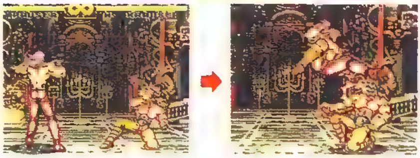
↓↙←＋
Yまたは X

腕から放つ火炎弾。タンと舞は立ったままでかわせる。

レッグトマホーク

↓↘→＋Bまたは A

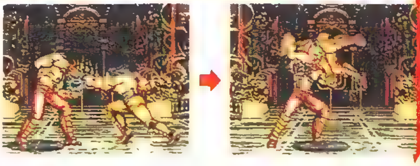
ジャンプしながらの浴びせ蹴り。対空、奇襲と使う機会の多い強力な技だ。ケズり回数は１回。



当て身投げ

←↙↓↘→↗＋Yまたは X

相手の攻撃を受け止め、反対方向へ投げ飛ばす。ギースの中段当て身投げと同じ技だ。



いらっしゃい!!

下段ブリッツボール

↓↙←＋
Bまたは A

上段ブリッツのように、しゃがんでよけられることがない。

◀連射性能は全キャラ一。連射で威圧だ。

▶相手の飛び込みには、弱上段が使える。

特殊技

ネックハングブロー

→＋A

相手の首を絞め上げ、ボディブローを連発。

リフトアップブロー

↘＋X

頭上高く持ち上げ、拳で腹を突き上げる。

ニースマッシャー

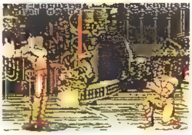
→＋X

相手を抱え込み、膝で腹を突き上げる。

超必殺技　カイザーウェーブ

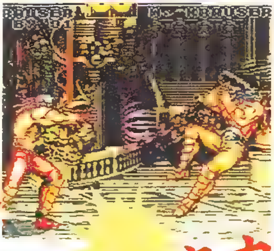
←タメ↗＋Y X 同時押し

両手に気をタメ、大きく横に開いたのち前方に突き出し、巨大なエネルギー波を放つ。ライン移動、飛び退き以外の回避手段はほとんどないので、奥ラインが障害物の三闘士ステージでは、抜群の威力を持つ。



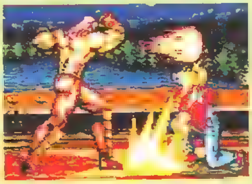
◀両腕に全身の気合いを集める。

▶クラウザーの身長を超える。



悪のオーラの底力!!

VS. テリー・ボガード



遠距離では連射速度ナンバー1のブリッツボールを持つクラウザー有利だが、中間距離では強力な突進技とケズリ技を持つテリーが有利だ。

対CPU 立ち弱キックを連打せよ

◀遠距離立ち弱キック連発で攻めるとテリーは何もできない。

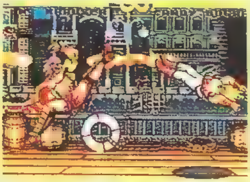
▶たまに飛び込んでくるが、そのときはくぐって投げちまえ。

対2P 接近戦はなんとか避けたい

◀ブリッツボールに緩急をつけ、テリーの接近を防ぐ。

▶不用意なパワーウエーブはレッグトマホークで飛び越える。

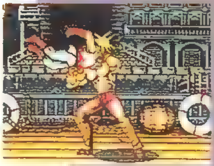
ヴォルフガング・クラウザー VS. アンディ・ボガード



中間距離からの斬影拳を中心とした攻めを得意とするアンディ。上段ブリッツに緩急をつけ、斬影拳と空破弾をなんとか封じてしまいたい。

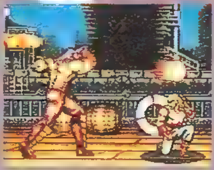
対CPU 弱足払いを連打せよ

◀アンディに当たらないように弱足払いを連打する。

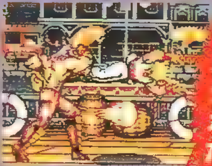


▶そのうち飛び込んでくるので、下をくぐって投げよう。

対2P ブリッツボールを過信するな

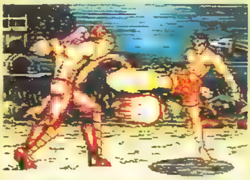


◀上段ブリッツボールはしゃがんでかわされてしまう。



▶空破弾で飛び越されてからの連続技に注意しなければ。

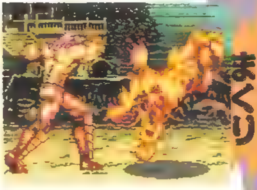
ヴォルフガング・クラウザー VS. 東丈



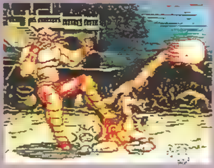
下段ブリッツ、レッグトマホーク、めくり以外のクラウザーのすべてのジャンプ攻撃は、東のスライディングひとつで返されてしまうのだ!!

対CPU 下段ブリッツを連射せよ

CPUの東なら、下段ブリッツボールを連射しているだけで勝てる。間合いは広めにとりたいところ。スタート時以上は離れるように。



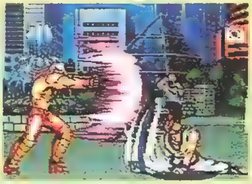
対2P スライディングを封じ込めよう



◀ブリッツで押して近づかせたくないが、上段には注意せよ。

▶下段を中心に攻め、東にスライディングの機会を与えぬこと。

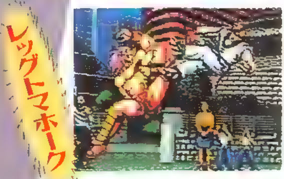
ヴォルフガング・クラウザー VS. キム・カッファン



接近戦のプロ、キムを近づかせないことが基本。遠距離から、上下・強弱のブリッツボールを撃ち分け、飛んできたらレッグトマホークだ。

対CPU　ワザと空振りを繰り返すのだ

◀適当に技を空振りして飛翔脚を誘い、トマホークで落とす。



対2P　上下のブリッツをうまく使い分けよう

とにかく基本はブリッツボールの使い方にある。キムの間合いに一歩も入らせぬように。

◀下段ブリッツは強半月斬への威嚇となる。

▶上段は飛翔脚を含むジャンプに有効。

ヴォルフガング・クラウザー VS. ビッグ・ベア

下段ブリッツをすり抜けるジャイアントボムは、近距離なら強足払いで返せるが、攻撃力の高い通常技を持つベアには、近づきたくない。

対CPU　挑発して飛び込みを待つ

◀挑発すると、ベアは飛び込んでくる。

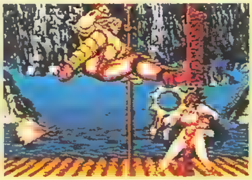
◀こちらも飛び込み、着地と同時に投げ。

対2P　あえてベアに近づいていくのだ

◀ジャイアントボムは下段ブリッツをすり抜けることが可能。

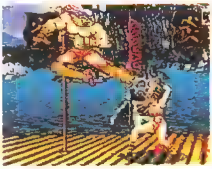
▶遠距離にこだわらず、射程の長い立ち技を当てにいけ。

ヴォルフガング・クラウザー VS. 不知火舞



中間距離戦になったら、前進して立ち弱キック主体のコンビネーションに切り替える。強弱の足払いも絡めたい。飛び込みは龍炎舞に負ける。

対CPU　飛び込み弱キックから投げハメ



◀弱キックで飛び込んで、舞にガードさせ……。

◀投げ。これを繰り返し、ハメ殺してあげればよい。

対2P　遠い間合いからの下段ブリッツで

遠距離では下段ブリッツで押していくが、飛ばれたタイミングによっては危険である。

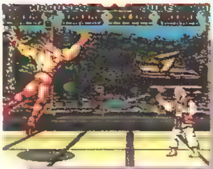
◀ブリッツ先読みしての舞のジャンプ強キック。

▶対空技が伸びきるまえに負けてしまう。

VS. 山田十平衛

ブリッツボールはスライディングでかわされてしまう。センベイを相殺するためには使えるが、中間距離でうかつに放つとくぐられてしまう。

対CPU ライン移動して追い掛けを待つ

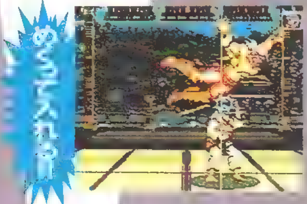


◀ライン移動で逃げて十平衛が追い掛けてくるのを待つ。

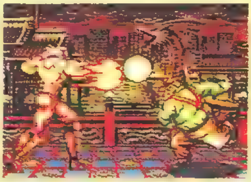
▶こっちに来たところをタイミングよく避け攻撃。

対2P 思い切って近づくのも手だ

遠距離は、センベイとスライディングがうるさい。近づいて、立ち弱蹴り連打→キャンセル下段ブリッツでケズるか、めくりボディプレスからの連続技だ。



ヴォルフガング・クラウザー VS. チン・シンザン



遠距離からの下段ブリッツはタイミングしだいで氣雷砲の下をくぐってチンに命中する。これを連発し、飛んできたらトマホークか、強パンだ。

対CPU 近い間合いで上段弱ブリッツを

◀至近距離の上段ブリッツでチンは燃える。

▶強足払いできたら立ち強パン。

◀防御なら上段ブリッツを撃ち続ける。

対2P レッグトマホークはカウンターで

◀レッグトマホークはガードされると破岩激をくらう。

▶できればチンが前進してきたところにカウンターで使え。

ヴォルフガング・クラウザー VS. ダック・キング

中間、近距離ではダックは素早い動きを利用してくる。防御に徹して返し技だけを狙うのはキツいので、立ち弱キックを中心に攻めに転じろ。

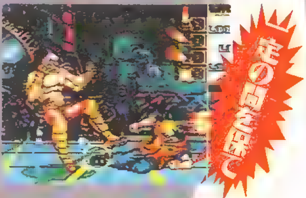
対CPU 立ち弱パンチでブレイクストームを誘え

◀立ち弱パンを寸止めすると、ブレイクストームがくる。

▶防御して投げ、起き上がりに弱パンで同じパターンに戻る。

対2P ブリッツを抜けるニードルローに注意

遠距離で下段ブリッツを撃ち、飛んできたら強トマホークで落とすのが基本だが、間合いがつまると下段ブリッツをニードルローでくぐられてしまう。



ヴォルフガング・クラウザー VS. タン・フー・ルー

こちらから相手の得意な間合いに入る必要はない。めくりのボディプレスによる飛び込みも有効だが、近すぎると烈千脚や、強足払いがくるぞ。

対CPU レッグトマホークをガードさせろ

◀離れた間合いでレッグトマホークをガードさせる。

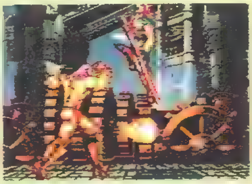
▶立ち強パンチを出してくるので、当て身投げでポイだ!!

対2P あくまで基本形を守れ

遠距離ではブリッツボールで押して、飛び込んできたらレッグトマホークかジャンプキックで落とす、基本戦法で。タンは空中戦に弱い。

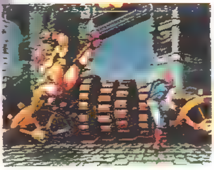
◀タンを飛ばせてトマホークで撃墜しろ。

ヴォルフガング・クラウザー VS. ビリー・カーン



遠距離戦なら優位に立てるが、ビリーは対空攻撃に弱い。スキを突いてキックで飛び込み弱キック連打からのキャンセル下段ブリッツでケズれ。

対CPU 広い間合いで強レッグトマホーク!!

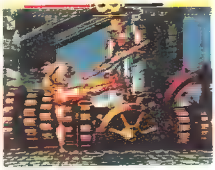


◀離れた間合いで強レッグトマホークを出す。

▶くらおうが、防御しようが、弱トマホークでハメ殺せる。

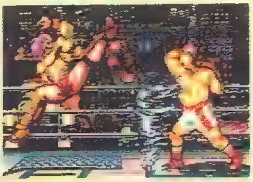
対2P 遠い間合いを維持したい

◀離れての三節棍中段打ちに対抗し、下段ブリッツを中心に。



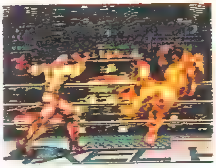
▶ビリーの飛び込みには立ち弱あるいは強キックがいい。

ヴォルフガング・クラウザー VS. アクセル・ホーク

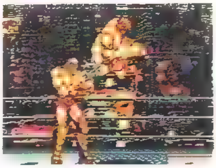


接近戦に強いアクセルに至近距離につめられたら、立ち弱キック連打からキャンセルブリッツボールで突き放すこと。ラッシュには強足払いで。

対CPU 上段弱ブリッツでどんどん燃やせ



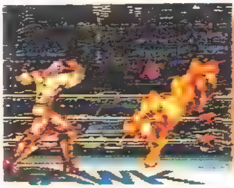
◀少し離れた間合いで、上段弱ブリッツを撃てば燃える。



飛び込んできたら防御、またはくらい投げで対処する。

対2P 基本を守れば流れはこっちに

距離を置いて、下段を中心にブリッツで攻撃。飛び込んできたら立ち強攻撃か、ライン飛ばしで迎撃する。この戦法だけで有利な展開に持ち込めるぞ。



楽勝だぜ!!

VS. ローレンス・ブラッド

接近戦では攻撃速度はほぼ互角。攻撃力と射程範囲の広さでは若干こちらが上だが、ブラッディサーベルがその差を縮めてしまうのだ。

対CPU とにかくライン飛ばし

ローレンスが近づいてきたらライン飛ばしを当てる。起き上がりにもライン飛ばしを重ねる。ガードされたら、もう一度狙え。

対2P 遠距離にはローレンスも強い

◀しゃがむローレンスに上段ブリッツはスピンの餌食となる。

▶遠距離はブラッディサーベルとカッターの間合いでもある。

ヴォルフガング・クラウザー VS. ギース・ハワード

ギースが飛び込みにトマホークを出すと、疾風拳で逆に撃墜されることがある。飛び上がった瞬間に、ジャンプキックを当てにいくのも手だ。

対CPU 立ち弱キックをギリギリで出そう

◀立ち弱キックで牽制すると、疾風拳がくる。

▶立ち弱キックを降り際に当てて、

◀着地に強足払いを重ねる。このパターンの繰り返しだ。

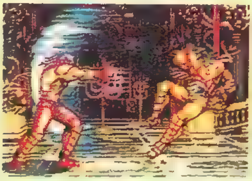
対2P ブリッツは上段で相打ち

遠距離で飛び道具の撃ち合いになったら、烈風拳と相殺しない上段ブリッツで相打ちを狙え。

◀上段ブリッツボールは、スピードの速い強で。

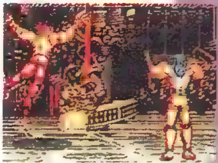
▶相打ちでもダメージ差で有利である。

ヴォルフガング・クラウザー VS. ヴォルフガング・クラウザー



中間距離での強攻撃と必殺技の応酬となる。お互い相手のスキ狙いに終始するが、技の間合いを見切り、届くギリギリの距離で出すのが効果的。

対CPU 別ラインに移動しよう



◀とりあえず別ラインで相手のライン攻撃を待つ。

▶追い掛けてきたら強足払いで返し、再び別ラインで以下同。

対2P 追いつめられたら当て身投げ

◀追いつめられてのキャンセルブリッツハメに、当て身投げだ!!

Wこれぞクラウザーの実戦的通常技

対空は立ち強パンチか防御が無難

◀対空は、遠めからの飛び込みには立ち強パンチが強い。

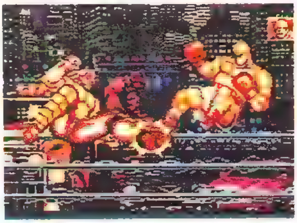
◀近めの飛び込みを、防御して投げ。背が高いので投げやすい。

▶近めには弱いので、防御からライン飛ばしで対処しよう。

▶近めには避け攻撃も可能だが、なぜか防御後反撃されやすい。

レッグトマホークも対空に

変わった対空としては、相手の飛び込みを先読みし、レッグトマホークで撃墜する手もある。



立ち強パンチ

▲上記のとおり対空に使え、リーチもかなりのもの。牽制技としても重要だが、キャンセルがかからないのが難点か。

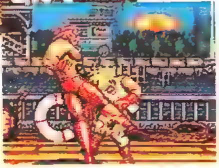
立ち弱パンチ

◀牽制に使い、キャンセルブリッツまたは、

▶弱トマホークに繋いで攻めるのが有効。

立ち弱キック

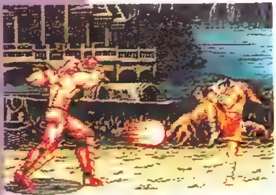
◀弱トマホークを防御させ、これを連打。



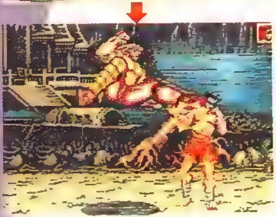
▶連打後キャンセルブリッツへ繋げ。

Wレッグトマホーク

対空はもちろん、ブリッツ連射から強トマホークの奇襲戦法が効果的。地上を滑る飛び道具も飛び越える。欠点を探すとすれば、技のあとのスキがデカいので近距離では控えたほうがいいということか。



▲タイミングさえ合えばハリケーンアッパーも飛び越し攻撃可能。



W中段当て身投げ

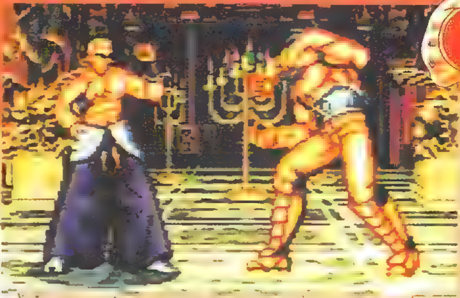
ギースのように上段がないのでイマイチ使いにくい。レッグトマホークを中距離でガードさせ、入力すると相手が反撃してきたところを投げることが可能。ジャンプ攻撃、しゃがみ蹴り、必殺技には無効。

▲投げ技も当然、当て身投げはできぬ。たまに使うべき技であろう。

これで完璧!!

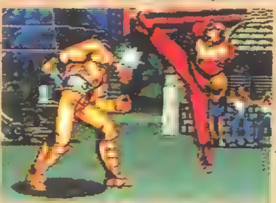
ギース&クラウザー当て身講座

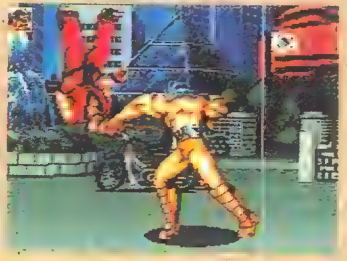
ギースとクラウザーのなかで、最高にイカス必殺技なのが当て身投げだ。ここでは、当て身投げの秘密にせまる!!



究極の返し技! 当て身投げとは!?

説明しよう。当て身投げとは、相手の攻撃を受け止めたうえで投げ返す、究極の必殺技なのだ。当て身投げのコマンドを入力すると一瞬、防御しているような状態になる。このときに攻撃を受けると、相手を自動的に投げることができるのだ。





▲当て身投げには上段、中段と2種類あり、つかめる技も違う。

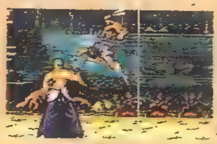
中段当て身投げ

まず、中段当て身投げを説明しよう。中段当て身投げで返せる攻撃は、足払いを除いたすべての通常技。つまり、しゃがみキック以外の通常技なら、すべて当て身投げができるのだ!!

▶中段当て身投げは、ギース、クラウザー両キャラとも使うことができる。ガンガン相手を投げまくろう!!

上段当て身投げ

上段当て身投げは、ギースしか使うことのできない必殺技。中段との違いは、ジャンプ攻撃や必殺技などに当て身投げが可能なことなのだ。

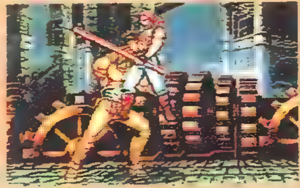


▶相手のジャンプ攻撃なら、上段当て身投げで簡単に返すことができるぞ!!

Lesson. 1　中段当て身投げの秘密

足払い以外、すべての通常技は当て身投げが可能!!

前述の、中段当て身投げを詳しく説明しよう。しゃがみキック関係は、すべて当て身投げができないが、しゃがみパンチなら当て身投げは可能。立ち状態の攻撃も、すべて当て身投げ可能だぞ!!



ライン飛ばし攻撃もOK!!

相手を反対側へ吹き飛ばすライン飛ばし攻撃も、中段当て身投げで返すことができる。この技は、どのキャラも比較的に攻撃判定が大きいので、中段当て身投げが決まりやすいのだ。

リーチが長い攻撃は命取りだぜ!!

▲特殊な技であるライン飛ばし攻撃でも、中段当て身投げで簡単に返すことが可能。どの相手でもOKだ!!

避け攻撃はどうか!?

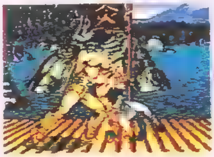
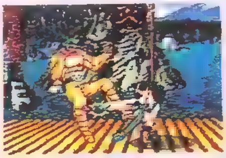
技の出る瞬間に、無敵時間がある強力な避け攻撃も、中段当て身投げで返すことが可能。しかし、なかなかねらってできるものではない。たまたま、できてしまうことが多いだろう……。

▼無敵時間のある避け攻撃でも、関係ないぜ!!

無駄無駄
無駄無駄
無駄ぁ～

注　当て身投げは、足払いに弱い!!

当て身投げ最大の弱点は、なんといっても足払い。攻撃判定が下方向にあるものには、中段当て身投げが効かないのだ。もちろん、スライディング関係もできないぞ!!

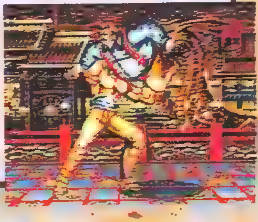
◀足払いも当て身投げが可能なら、無敵なのに……。

●キムのしゃがみ強パンチはOK

キムのしゃがみ強パンチは、足払いにしか見えないが、ちゃんと当て身投げが可能だ!!

●チンの立ち強キックは!?

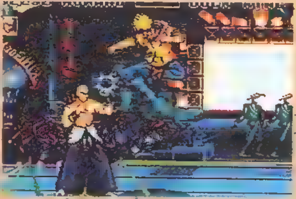
チンの立ち強キックは下防御だが、足払いではないので当て身投げが可能なのだ。



Lesson.2 上段当て身投げの秘密（前編）

ジャンプ攻撃などの対空技に有効!!

ギースだけが使える上段当て身投げ。この技の絶好のチャンスは、相手のジャンプ攻撃がねらいめだ。烈風拳で牽制して、相手をこちらに飛び込ませ、上段当て身投げを使って返すのが基本戦法になるだろう。



▲いちばん利用価値が高いのが、上段当て身投げなのだ。

▲上段当て身投げのおかげで、対空は完璧な強さを誇るギース様。

めくりになるジャンプ攻撃に注意!!

上段当て身投げで注意が必要なのが、めくりとなる攻撃だ。ギースの背中に当たるようにジャンプ攻撃をされると、当て身投げが通用しない。近距離から飛び込まれると危険だぞ!!

通常の飛び込み

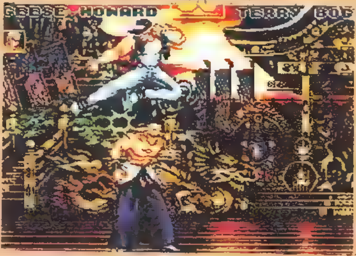
ギースの頭より前ぐらいなら、飛び込まれても当て身投げで返せる。どんなときも、相手との間合いが重要なのだ!!

めくりの場合

めくり攻撃の場合、防御方向が分かりにくいうえに、上段当て身投げができない。この攻撃は、非常にやっかいなのだ。

▲めくりの攻撃は、防御するか、しゃがみ強パンチで落とすのが安全だ。

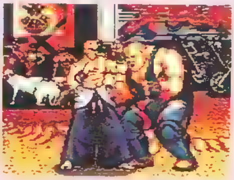
▶めくり攻撃をくらうと、連続技を入れられやすいので注意しよう。



注 ジャンプからのスカシ投げに気をつけろ!!

上段当て身投げを多用していると、よくやられるのがスカシ投げだ。相手の飛び込みに合わせ、当て身投げを出したのはいいが、攻撃されずに着地されて逆に投げられないように注意しよう。

▲相手が飛び込んできたので、上段当て身投げだぁ〜!!



▲しかし、相手が攻撃してこないと当て身投げはできない。

ライン移動攻撃もバッチリ当て身投げ!!

ライン移動攻撃もジャンプ攻撃なので、上段当て身投げで返すことが可能なのだ。

注 打点の低いライン移動攻撃に注意!!

ライン移動攻撃は、すべて上段当て身投げができるわけではない。YやBボタンで繰り出すライン移動攻撃は、当て身投げができないものが多い。これは攻撃判定が下方向にあるためだ。当て身投げが可能な攻撃は、キャラごとに違うので、下の表を参考にしよう。

カモが来たぜ!!

▲弱関係のライン移動攻撃は、上段当て身投げができないものが多いのだ。困ったもんだ……。

なぜできん!?

キャラ別ライン移動攻撃当て身リスト

キャラクター名	上段当て身投げ可能なライン移動攻撃
テリー・ボガード	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ
アンディ・ボガード	Ⓨ Ⓧ Ⓐ
東　丈	Ⓨ Ⓧ Ⓐ
キム・カッファン	Ⓧ Ⓐ
ビッグ・ベア	Ⓧ Ⓐ
不知火　舞	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ
山田　十平衛	Ⓧ Ⓐ
チン・シンザン	Ⓧ Ⓐ

キャラクター名	上段当て身投げ可能なライン移動攻撃
ダック・キング	Ⓧ Ⓐ
タン・フー・ルー	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ
ビリー・カーン	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ
アクセル・ホーク	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ
ローレンス・ブラッド	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ
ギース・ハワード	Ⓨ Ⓧ Ⓐ
ヴォルフガング・クラウザー	Ⓨ Ⓧ Ⓑ Ⓐ

Ⓨ→弱パンチ・Ⓧ→強パンチ・Ⓑ→弱キック・Ⓐ→強キックのライン移動攻撃。

Lesson.3 上段当て身投げの秘密（後編）

必殺技も当て身投げで捕まえろ!!

上段当て身投げは、ジャンプ攻撃やライン移動攻撃のほかに、特定の必殺技も返すことができる。しかも、当て身投げが成功すれば、ダメージを受けることなく相手を投げることが可能だ。ぜひ、マスターしよう。

注 必殺技のなかで当て身ができないものは!?

1．飛び道具を消すことのできる必殺技!!

もちろん、飛び道具を撃つことのできる必殺技には、当て身投げはできない。そして、飛び道具を相殺できる必殺技もダメだ。衝波や旋風棍がいい例だ。

▲飛び道具を消せる必殺技には、当て身投げができない。

◀龍炎舞は、最初の1段めは飛び道具を消せないので当て身が可能。

2．武器を使用した必殺技!!

ビリーとローレンスに関係することで、棒やサーベルを使った必殺技には当て身投げができない。しかし、ブラッディカッターは、マントの必殺技だけどOKだ。

◀武器を使われると、当て身はできないぞ!!

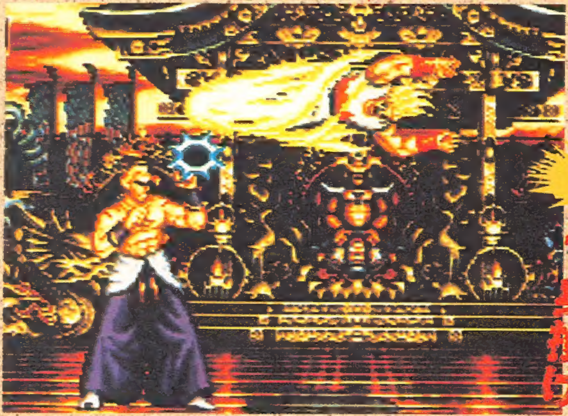
3．攻撃判定が下方向にある必殺技!!

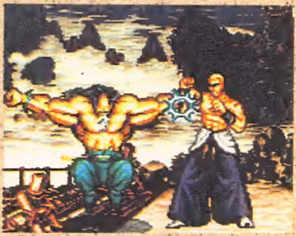
ギースの足元に攻撃判定がある必殺技には、基本的に当て身投げができない。チンの破岩激がいい例だ。このほかに、昇龍弾やタイガーキックなどを接近して出されると、当て身投げができない場合もあるので、気をつけよう。

▲一見、破岩激は当て身投げできるようだが、下方向に攻撃判定があるのでムリなのだ。

超必殺技も当て身投げで、ぶっ飛ばせ!!

先ほど説明した条件を満たしていれば、強力な超必殺技といえども当て身投げで返すことが可能だ。ただ、超必殺技を当て身投げするのに失敗すると、シャレにならんのだ。しかし、ZP対戦なら超必殺技を当て身投げで返された相手は、精神的ダメージが大きいぞ。当て身投げが可能な必殺技＆超必殺技は、下の表を参考にしてくれ。





すべては当て身投げ

キャラ別必殺技当て身リスト

キャラクター名	当て身投げ可能な必殺技
テリー・ボガード	ライジングタックル　バーンナックル　クラックシュート
アンディ・ボガード	昇龍弾　斬影拳　空破弾　超裂破弾
東　丈	タイガーキック　スラッシュキック　爆烈拳
キム・カッファン	飛燕斬　半月斬　飛翔脚　鳳凰脚
ビッグ・ベア	ジャイアントボム　スーパードロップキック
不知火　舞	龍炎舞　ムササビの舞　必殺忍蜂　超必殺忍蜂
山田　十平衛	な　し
チン・シンザン	大太鼓腹打ち
ダック・キング	ブレイクストーム　ヘッドスピンアタック　ダンシングダイブ　ビートラッシュ
タン・フー・ルー	箭疾歩　撃放　旋風剛拳
ビリー・カーン	強襲飛翔棍
アクセル・ホーク	スマッシュボンバー　アクセルダンス　アクセルラッシュ
ローレンス・ブラッド	ブラッディスピン　ブラッディカッター
ギース・ハワード	な　し
ヴォルフガング・クラウザー	レッグトマホーク

タン先生の ガロスペ専門用語辞典

このコーナーでは、わしがじきじきに『ガロスペ』で使われる専門用語を教えてしんぜよう。

【相打ち】お互いの繰り出す技が同時に当たり、どちらもダメージを受けることじゃ。～OK　相打ちしても有利な状態じゃ。

【起き上がり】転んだ状態から、立ち上がろうとする瞬間じゃ。

【重ねる・なる】相手の起き上がりの状態にじゃな、攻撃を仕掛けることかの。

【固まる・める】相手の攻撃を防御した直後の、動けない状態じゃ。**固められる**　相手の連続技を防御して、しばらく動けない状態がつづくことかの。

【気絶】キャラクターが意識を失い、移動、攻撃、防御などの操作がいっさい利かない状態じゃ。短い時間に、連続で攻撃がヒットすると起こるのじゃ。

【キャラ勝ち】キャラの性能が、対戦キャラと相性がよく、戦いに有利な状態じゃ。
対義語→キャラ負け

【キャンセル】通常技で攻撃した直後に、必殺技のコマンドを入力することで、技の戻りを省略し必殺技を繰り出すことじゃ。

▲キャンセルが利く技と、利かない技があるのに注意するのじゃぞ!!

【くらい投げ】相手のジャンプ攻撃をワザと受けたのち、投げ技で反撃することじゃ。

【ケズる】必殺技を防御させ、相手の体力を少しずつ減らすことじゃ。

【硬直時間】攻撃や防御の状態から、動くことのできるようになるまでの時間じゃ。

【コマンド】必殺技を繰り出すための入力手順じゃ。

【吸い込む・み】離れた間合いから、相手に投げ技でつかまってしまう状態かの。

【スカす・る】攻撃がギリギリ当たらず、空振りすることじゃ。

【スカシ投げ】相手の攻撃をスカし、投げ技をキメることかの。

【スキ】強攻撃や必殺技などを、相手が防御または空振りしたときにできる無防備の状態じゃ。

【相殺】飛び道具を、特定の必殺技で消しさることじゃ。

【対空技】空中にいる相手に対して、行う有効な攻撃じゃ。

【タメ】十字キーなどを、しばらく押している状態じゃ。～技　一定時間、十字キーや攻撃ボタンを、押さないと繰り出すことができない必殺技じゃ。

【超必殺技】キャラクターの体力ゲージが、赤く点滅したときに特定のコマンドを入力すると、使うことが可能になる大技じゃ。

【飛び道具】相手に向けて放つ気攻弾などの総称じゃ。

◀花蝶扇やセンベイ手裏剣も、飛び道具というのじゃ。

【ドロー】時間切れのときに、双方の体力が同じで引き分けになることかの。相打ちによって、お互いの体力がなくなる場合にも起こりうるのじゃ。

【投げハメ】相手を小技などで、固めて投げてしまうことじゃ。

【ニュートラル】十字キーをどの方向にも入力していない状態じゃ。

【ハメ】回避が困難な攻撃の総称じゃ。**(例)半月斬ハメ。**半月斬を連続で繰り出し、相手を固めて動けなくすることかの。

【待ち】こちらからは動かず、相手が攻めてきたら反撃する戦法じゃ。**対義語→攻め。**

【無敵時間】キャラの当たり判定がなくなり、攻撃を受けつけない状態の総称じゃ。

【目押し】ボタンを連打するのではなく、タイミングを計って押すことじゃ。

【めくり・る】防御方向が反対になるように、相手を飛び越えながら攻撃することじゃ。

公式ガイドブック
Jリーグ・スーパー・サッカー

▶定価690円

★オールスターをふくむ全14チームを徹底(てっていぶんせき)分析！　登場するすべての選手のデータを完全収録！

スーパーロボット大戦EX

▶定価750円

★全75マップの写真と完璧(かんぺき)攻略ルートを掲載(けいさい)！　登場ユニット&キャラのデータを完全紹介！　基本戦略を解説！

めざせ!! 完全クリア!!

▶定価690円

ロックマンズサッカー

★チャンピオンシップモードの攻略ポイントを掲載(けいさい)！　全キャラ20人の完全データ解説つき！

餓狼伝説 SPECIAL®
攻略ブック　下巻

覇王 8/5号付録①

©SNK 1993 REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 19